

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS *CARD MATCH CIRCLE*  
UNTUK KELAS III SD**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan



Oleh  
Ery Ayu Nur Manisa  
NIM 14108241034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS *CARD MATCH CIRCLE* UNTUK KELAS III SD**

oleh:  
Ery Ayu Nur Manisa  
NIM 14108241034

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media *Card Match Circle* yang layak digunakan pada mata pelajaran IPS kelas III SD.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg dan Gall dengan 9 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, dan revisi produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan kisi-kisi instrumen angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Card Match Circle* pada mata pelajaran IPS kelas III SD yang dikembangkan sudah dikatakan layak. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan media yang dikembangkan, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan sajian materi yang menarik, hasil validasi ahli media menunjukkan media sesuai dengan kompetensi dasar, melibatkan siswa, sederhana, terpadu dengan materi, aman digunakan, seimbang, unik, warna menarik, dan garis yang jelas, uji coba mengalami peningkatan signifikan dari uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, hingga uji coba lapangan operasional yang menunjukkan media *Card Match Circle* menarik, mempunyai petunjuk jelas, huruf yang digunakan jelas, aman, mudah digunakan, dan tepat digunakan untuk materi jenis-jenis pekerjaan.

**Kata kunci:** pengembangan, media *Card Match Circle*, jenis-jenis pekerjaan

# **DEVELOPING *CARD MATCH CIRCLE* LEARNING MEDIUM FOR SOCIAL STUDIES IN THE 3<sup>rd</sup> GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL**

By:  
Ery Ayu Nur Manisa  
NIM 14108241034

## **ABSTRACT**

This study aims to develop Card Match Circle medium product which is worthy in learning social for 3<sup>rd</sup> grade of elementary school.

This research is a developmental research adapted from Borg and Gall model with 9 steps: research and information collecting, planning, develop preliminary product form, preliminary field testing, main product revision, main field testing, product revision, field testing, and product revision. The data collected using questionnaire. While the instrument used in this study was the blueprint of questionnaire. The data was analyzed by using quantitative descriptive statistics.

The result of this study showed that the Card Match Circle medium was worthy in social learning for 3<sup>rd</sup> grade of elementary school. That was proved by the validation result of material expert showed the material used appropriate to the basic competence, medium developed, students' development level, and interesting material. The result of medium expert showed the medium oriented to students-centered, simple, saved, integrated to the material, balance, unique and colourfull with clear lines. The field testing increased significantly then preliminary, main, and operational field testing which showed the Card Match Circle was an interesting medium. It has clear directions, syllables, saved, easier to be used, and appropriate to be applied for type of work materials.

**Keywords:** Development, Card Match Circle, Types of work

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ery Ayu Nur Manisa  
NIM : 14108241034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle*  
untuk Kelas III SD

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 15 Februari 2018

Yang menyatakan,



6000  
RUPIAH

Ery Ayu Nur Manisa

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS *CARD MATCH CIRCLE* UNTUK KELAS III SD**

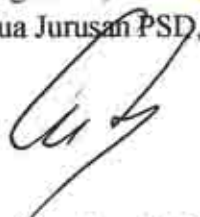
Disusun oleh:

Ery Ayu Nur Manisa  
NIM 14108241034

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan

Yogyakarta, 15 Februari 2018

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PSD,



Drs. Suparlan, M.Pd.I.  
NIP 19632704 199203 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Dr. Anwar Senen, M.Pd.  
NIP 19610129 198803 1 001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS *CARD MATCH CIRCLE*  
UNTUK KELAS III SD**

Disusun oleh:

Ery Ayu Nur Manisa  
NIM 14108241034

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 5 Maret 2018

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

**Dr. Anwar Senen, M.Pd.**

.....

26.2.2018

Ketua Penguji/Pembimbing

**Sekar Purbarini Kawuryan,**

**M.Pd.**

.....

26.2.2018

Sekretaris

**Dr. Taat Wulandari, M.Pd.**

.....

26.2.2018

Penguji Utama

Yogyakarta, 29 MAR 2018

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



**Dr. Haryanto, M. Pd.**

NIP. 19600902 198702 1 001

### **MOTTO**

Allah mencintai orang yang bekerja apabila ia selalu memperbaiki prestasi kerjanya

**( H.R. Tabrani )**

Restu orang tua akan membangun kepercayaan dirimu, ketenangan hatimu,  
ketangguhan jiwamu dan kesuksesan hidupmu

**( Penulis )**

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu tercinta, terima kasih atas doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tak pernah usai, dukungan dan perhatian yang selama ini diberikan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Nusa bangsa dan agama.
3. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* Untuk Kelas III SD” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Anwar Senen, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing dan validator instrumen penelitian TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, bimbingan, saran/masukan perbaikan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Sekar Purbarini Kawuryan, M.Pd. dan Ibu Dr. Taat Wulandari, M.Pd. selaku Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Drs. Suparlan, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Dr. Haryanto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Sunardi, S.Pd.SD. selaku Kepala SD Muhammadiyah Karangbendo yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Fredy Wanto Selaku wali kelas dan guru III A SD Muhammadiyah Karangbendo yang telah membantu penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar.
7. Ibu Suparjiah, M.Pd. Selaku wali kelas dan guru III B SD Muhammadiyah Karangbendo yang telah membantu penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar.
8. Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan dan memberi motivasi serta semangat bagi penulis.

9. Sahabatku Septa Ulandari, Anisa Gina Riyanti, Tri Sulistyowati dan Aditya Prayudhatama yang telah memberikan motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Besar harapan penulis bahwa skripsi ini nantinya dapat bermanfaat bagi diri pribadi penulis pada khususnya, serta bagi perkembangan ilmu pendidikan pada umumnya, amin.

Yogyakarta, 15 Februari 2018

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Ery Ayu Nur Manisa", enclosed within a hand-drawn triangular frame.

Ery Ayu Nur Manisa

NIM 14108241034

## DAFTAR ISI

|                           | Halaman |
|---------------------------|---------|
| HALAMAN SAMPUL .....      | i       |
| ABSTRAK .....             | ii      |
| <i>ABSTRACT</i> .....     | iii     |
| HALAMAN PERNYATAAN .....  | iv      |
| LEMBAR PERSETUJUAN .....  | v       |
| LEMBAR PENGESAHAN .....   | vi      |
| HALAMAN MOTTO .....       | vii     |
| HALAMAN PERSEMBAHAN ..... | viii    |
| KATA PENGANTAR .....      | ix      |
| DAFTAR ISI .....          | xi      |
| DAFTAR TABEL .....        | xiii    |
| DAFTAR GAMBAR .....       | xiv     |
| DAFTAR LAMPIRAN .....     | xv      |

### BAB I PENDAHULUAN

|   |    |
|---|----|
| A. Latar Belakang .....                       | 1  |
| B. Identifikasi Masalah .....                 | 11 |
| C. Pembatasan Masalah .....                   | 12 |
| D. Rumusan Masalah .....                      | 12 |
| E. Tujuan Pengembangan .....                  | 13 |
| F. Manfaat Pengembangan .....                 | 13 |
| 1. Manfaat Teoretis .....                     | 13 |
| 2. Manfaat Praktis .....                      | 13 |
| G. Asumsi Pengembangan .....                  | 14 |
| H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan ..... | 15 |

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

|  |    |
|--|----|
| A. Kajian Media Pembelajaran .....                                       | 18 |
| 1. Pengertian Media .....  | 18 |
| 2. Pengertian Media Pembelajaran .....                                   | 20 |
| 3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....                           | 21 |
| 4. Macam-Macam Media Pembelajaran .....                                  | 26 |
| 5. Pengembangan Media Pembelajaran .....                                 | 30 |
| B. Kajian Mengenai Pembelajaran IPS Materi “Jenis-Jenis Pekerjaan” ..... | 37 |
| 1. Pembelajaran IPS di SD .....  | 37 |
| 2. Ruang Lingkup IPS di SD .....   | 40 |
| 3. Pembelajaran IPS Materi “Jenis-jenis Pekerjaan” .....                 | 42 |
| C. Kajian tentang Media <i>Card Match Circle</i> .....                   | 46 |
| 1. Pengertian Media <i>Card Match Circle</i> .....                       | 46 |
| 2. Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Card Match Circle</i> .....       | 54 |

|  |            |
|--|------------|
| 3. Keunggulan Media <i>Card Match Circle</i> .....                 | 56         |
| D. Kajian tentang Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar..... | 57         |
| E. Kajian Penelitian yang Relevan .....                            | 60         |
| F. Kerangka Pikir.....   | 62         |
| G. Pertanyaan Penelitian .....                                     | 65         |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                                   |            |
| A. Desain Penelitian.....  | 67         |
| B. Prosedur Pengembangan .....                                     | 67         |
| 1. Penelitian dan Pengumpulan Data .....                           | 68         |
| 2. Tahap Perencanaan.....  | 69         |
| 3. Pengembangan Bentuk Awal Produk.....                            | 70         |
| 4. Uji Coba Lapangan Awal .....                                    | 72         |
| 5. Revisi Produk .....   | 73         |
| 6. Uji Coba Lapangan Utama.....                                    | 73         |
| 7. Revisi Produk Operasional.....                                  | 74         |
| 8. Uji Coba Lapangan Operasional .....                             | 74         |
| 9. Revisi Produk Akhir.....  | 75         |
| C. Desain Uji Coba Produk .....                                    | 76         |
| 1. Desain Uji Coba Produk.....                                     | 76         |
| 2. Subjek Coba .....   | 76         |
| 3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....                     | 77         |
| 4. Teknik Analisis Data.....                                       | 82         |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>                    |            |
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal .....                            | 84         |
| 1. Validasi Materi.....  | 91         |
| 2. Validasi Media .....  | 93         |
| B. Hasil Uji Coba Produk .....                                     | 105        |
| 1. Uji Coba Lapangan Awal.....                                     | 105        |
| 2. Uji Coba Lapangan Utama.....                                    | 108        |
| 3. Uji Coba Lapangan Operasional .....                             | 111        |
| C. Revisi Produk .....   | 115        |
| D. Kajian Akhir Produk .....                                       | 116        |
| E. Keterbatasan Penelitian .....                                   | 118        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>                                    |            |
| A. Simpulan.....   | 119        |
| B. Implikasi.....  | 120        |
| C. Saran.....  | 120        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>  | <b>121</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                                     | <b>125</b> |

## DAFTAR TABEL

|  | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1. Data Ketersediaan Media Pembelajaran di SDN 1 Pomah .....         | 3       |
| Tabel 2. Data Ketersediaan Media Pembelajaran di SD Muh. Domban 2 .....    | 3       |
| Tabel 3. Data Ketersediaan Media Pembelajaran di SD Muh. Karangbendo ..... | 3       |
| Tabel 4. SK dan KD Kelas III Semester 2 .....                              | 44      |
| Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....                     | 79      |
| Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 1 .....                  | 81      |
| Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 2 .....                  | 81      |
| Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa .....                     | 82      |
| Tabel 9. Konversi Data Kualitatif .....                                    | 83      |
| Tabel 10. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama .....              | 91      |
| Tabel 11. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua .....                | 92      |
| Tabel 12. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama .....               | 94      |
| Tabel 13. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua .....                 | 101     |
| Tabel 14. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Ketiga .....                | 103     |
| Tabel 15. Hasil Uji Coba Lapangan Awal .....                               | 107     |
| Tabel 16. Hasil Uji Coba Lapangan Utama .....                              | 110     |
| Tabel 17. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional .....                        | 113     |

## DAFTAR GAMBAR

|   | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir .....                                     | 65      |
| Gambar 2. Langkah-Langkah Pengembangan Media <i>Card Match Circle</i> ..... | 75      |
| Gambar 3. Pembuatan Desain Tahap Awal <i>Card Match Circle</i> .....        | 90      |
| Gambar 4. Rancangan Awal Media <i>Card Match Circle</i> .....               | 90      |
| Gambar 5. Spin Media <i>Card Match Circle</i> .....                         | 96      |
| Gambar 6. Karpet Circle pada <i>Card Match Circle</i> .....                 | 97      |
| Gambar 7. Kartu Pertanyaan pada <i>Card Match Circle</i> .....              | 98      |
| Gambar 8. Kartu Jawaban pada <i>Card Match Circle</i> .....                 | 99      |
| Gambar 9. Papan Kartu Jawaban pada <i>Card Match Circle</i> .....           | 99      |
| Gambar 10. Buku Panduan <i>Card Match Circle</i> .....                      | 100     |
| Gambar 11. Grafik Validasi Media .....                                      | 104     |
| Gambar 12. Uji Coba Lapangan Awal .....                                     | 106     |
| Gambar 13. Pengisian Angket Media <i>Card Match Circle</i> .....            | 107     |
| Gambar 14. Uji Coba Lapangan Utama Media <i>Card Match Circle</i> .....     | 109     |
| Gambar 15. Uji Coba Lapangan Operasional .....                              | 112     |
| Gambar 16. Pengisian Instrumen Media <i>Card Match Circle</i> .....         | 113     |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1. Angket Validasi Materi Tahap 1 .....                           | 126     |
| Lampiran 2. Angket Validasi Materi Tahap 2 .....                           | 128     |
| Lampiran 3. Angket Validasi Media Tahap 1 .....                            | 130     |
| Lampiran 4. Angket Validasi Media Tahap 2 .....                            | 132     |
| Lampiran 5. Angket Validasi Media Tahap 3 .....                            | 134     |
| Lampiran 6. Angket Respon Siswa .....                                      | 136     |
| Lampiran 7. Hasil Uji Coba Lapangan .....                                  | 138     |
| Lampiran 8. Gambar Uji Coba Media <i>Card Match Circle</i> .....           | 140     |
| Lampiran 9. Gambar Media <i>Card Match Circle</i> .....                    | 144     |
| Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian .....                                   | 148     |
| Lampiran 11. Pedoman Wawancara .....                                       | 149     |
| Lampiran 12. Surat Bukti Penelitian .....                                  | 150     |
| Lampiran 13. RPP Uji Coba .....  | 151     |
| Lampiran 14. Data Keterbatasan Media Pembelajaran SDN 1 Pomah .....        | 165     |
| Lampiran 15. Data Keterbatasan Media Pembelajaran SD Muh Domban 2 .....    | 166     |
| Lampiran 16. Data Keterbatasan Media Pembelajaran SD Muh Karangbendo ..... | 167     |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Segala sesuatu yang berhubungan dengan pendidikan harus diperhatikan. Salah satunya yaitu jalur pendidikan yang dapat mencerdaskan suatu bangsa dalam ruang lingkup sekolah melalui proses pembelajaran. (Majid, 2013: 4) mengatakan bahwa proses pembelajaran termasuk serangkaian program yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan seseorang atau kelompok melalui berbagai usaha, strategi, metode dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan.

Menurut Romiszowski (Wibawa & Mukti, 1991: 8) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi yang efektif antara peserta didik dan pendidik. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa karena menurut UU Sisdiknas nomer 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 (1) (Dananjaya, 2013: 25) yang berbunyi “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri-sendiri”.

Maka dari itu, untuk mencapai tujuan diatas pembelajaran harus mampu menyediakan fasilitas untuk siswa belajar dalam mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Fasilitas yang dapat disediakan dalam pembelajaran salah satunya yaitu melalui media. Seiring dengan perkembangan iptek, media merupakan



komponen penting dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam memahami materi pembelajaran. Media merupakan salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang merupakan salah satu komponen penting yang memiliki pengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Heinich (Arsyad, 2011: 4) Media termasuk salah satu bentuk dari alat pemusat perhatian yang dapat digunakan dalam penyampaian materi ketika proses pembelajaran. Maka dari itu media harus dirancang sedemikian rupa sebagai perantara penyampaian materi untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut (Sadiman, 2005: 7) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Hamalik (Arsyad, 2011: 4) penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa sehingga membuat siswa lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Media sangatlah penting untuk menyampaikan informasi penting kepada siswa. Maka dari itu media pembelajaran harus diperhatikan dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data yang diambil pada tanggal 11, 12, dan 13 januari 2018, peneliti mendapatkan data mengenai media pembelajaran yang sudah digunakan di 3 sekolah dasar kabupaten bantul, sleman dan klaten. Peneliti mengambil 1 dari 3 sekolah dasar di kabupaten yang sudah disebutkan untuk dijadikan sampel berdasarkan persebaran

daerah yang berbeda untuk mengetahui media pembelajaran yang sudah digunakan selama tahun ajaran terakhir. Media ini digunakan setiap pembelajaran berlangsung dengan bantuan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang sudah tersedia. Media pembelajaran yang digunakan sebagai berikut.

Tabel 1. Data Ketersediaan Media Pembelajaran di SDN 1 Pomah

| No | Ketersediaan Media Pembelajaran |            |                    |               |              |            |
|----|---------------------------------|------------|--------------------|---------------|--------------|------------|
|    | Kelas I                         | Kelas II   | Kelas III          | Kelas IV      | Kelas V      | Kelas VI   |
| 1  | Kartu Huruf                     | Busur      | Globe              | Kartu Kalimat | Harmonika    | Poster     |
| 2  | Gambar                          | Penggaris  | Kubus Satuan       | Stopwatch     | Alat KIT     | Busur      |
| 3  | Buku Paket                      | Buku Paket | Buku Paket         | Buku Paket    | Buku Paket   | Buku Paket |
| 4  | Timbangan                       | Atlas      | Buku Arsitektur    | Atlas         | Peta Wilayah | KIT IPA    |
| 5  | Poster                          | CD POA     | Catur              | KIT IPA       | KIT IPA      | Atlas      |
| 6  | Atlas                           | Jangka     | Peta               | Mistar        | Matras       | Catur      |
| 7  | -                               | -          | Permainan Olahraga | -             | Atlas        | -          |
| 8. | -                               | -          | Gambar             | -             | -            | -          |

Tabel 2. Data Ketersediaan Media Pembelajaran di SD Muhammadiyah Domban 2

| No | Ketersediaan Media Pembelajaran |              |              |            |         |            |
|----|---------------------------------|--------------|--------------|------------|---------|------------|
|    | Kelas I                         | Kelas II     | Kelas III    | Kelas IV   | Kelas V | Kelas VI   |
| 1  | Gambar                          | Gambar       | Gambar       | Gambar     | Gambar  | Gambar     |
| 2  | Kartu Huruf                     | Speaker      | Globe        | Kolase     | Globe   | Globe      |
| 3  | Buku Paket                      | Kreasi Bunga | Buku Paket   | Buku Paket | Peta    | Buku Paket |
| 4  | -                               | Buku Paket   | Bangun Datar | -          | Torso   | -          |
| 5  | Semproa                         | -            | Mapper       | -          | KIT IPA | -          |

Tabel 3. Data Ketersediaan Media Pembelajaran di SD Muhammadiyah Karangbendo

| No | Ketersediaan Media Pembelajaran |                  |                  |                  |                  |             |
|----|---------------------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|-------------|
|    | Kelas I                         | Kelas II         | Kelas III        | Kelas IV         | Kelas V          | Kelas VI    |
| 1  | Buku Paket                      | Buku Paket       | Buku Paket       | Buku Paket       | Buku Paket       | Buku Paket  |
| 2  | Buku LKS                        | Buku LKS         | Atlas            | Atlas            | Atlas            | Atlas       |
| 3  | VCD Pembelajaran                | VCD Pembelajaran | Papan Tata Surya | VCD Pembelajaran | VCD Pembelajaran | Torso       |
| 4  | Semboa                          | Gambar           | Gambar           | LCD              | Torso            | LCD         |
| 5  | LCD                             | LCD              | LCD              | Kartu Huruf      | LCD              | Kartu Huruf |
| 6  | Kartu Huruf                     | Kartu Huruf      | Kartu Huruf      | -                | Kartu Huruf      | Globe       |
| 7  | -                               | -                | -                | -                | -                | Wayang      |

Dari 3 sekolah di kabupaten yang berbeda membuktikan bahwa media pembelajaran yang digunakan hampir sama seperti buku paket, gambar, globe, atlas, KIT IPA, poster, torso, dan semboa. Pembelajaran yang sering digunakan berdasarkan data diatas menggunakan media pembelajaran yang melibatkan indera pengelihatan atau media visual. Menurut Dale (Arsyad, 2011: 10) menyatakan "kurang lebih 75% hasil belajar siswa sekolah dasar diperoleh melalui indera pandang, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%".

Membaca hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual sangat berperan dalam proses belajar siswa. Hal ini dikarenakan media visual dapat mengubah konsep yang abstrak ke dalam bentuk visual yang dapat diamati oleh indera pandang. Media visual yang sudah digunakan terus menerus membuat pembelajaran kurang bervariasi sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran tersebut. Maka

dari itu peneliti mengembangkan media visual yang dapat mengkonkretkan materi pembelajaran yang masih abstrak melalui media yang melibatkan gambar.

Media ini diberi nama *Card Match Circle* ( CMC ). Media CMC menyediakan kartu bergambar yang dimodifikasi kedalam permainan dengan melibatkan komponen spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban. Alasan peneliti memodifikasi kedalam permainan salah satunya dengan mempertimbangkan taraf perkembangan siswa sekolah dasar. Menurut Susanto (2014: 325) variasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan mampu mengembangkan keterampilan mereka dalam berpartisipasi aktif menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

Media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang bermain, tahapan berpikirnya masih pada tahap konkret. Menurut pendapat Affifurahman (Maryani & Sumiar, 2018: 2) mengatakan *“The game is widely used as an alternative learning medium to grow students’ motivation, improve students’ understanding, and improve the students’ attitude in everyday life”*. Permainan ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk menumbuhkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman siswa, dan meningkatkan sikap siswa dalam kehidupan sehari-hari.

(Piu & Fregola, 2011: 17) mengungkapkan bahwa permainan merupakan metode pembelajaran berbasis pengalaman yang memiliki potensi untuk mengatasi keterbatasan pendidikan di ruang kelas tradisional. Menggunakan pendekatan

permainan untuk proses pembelajaran, memungkinkan interaktivitas, kolaborasi dengan rekan belajar serta mendorong peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Permainan membuat pembelajaran semakin menarik dan memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar dan yang paling penting permainan mampu membuat peserta didik menikmati pembelajaran.

Lepper, Greene & Nisbett (Chin-Sheng, 2007: 180) yang menyatakan bahwa *“when people play the games, they can obtain extrinsic motivators such as praise from other, money, or gift, frame”*. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa. Motivasi ekstrinsik dapat berupa penghargaan dari orang lain, uang hadiah, popularitas. Selain dipengaruhi oleh motivasi ekstrinsik, permainan juga dipengaruhi oleh motivasi instrinsik, yaitu motivasi yang muncul dari diri siswa.

Motivasi instrinsik bisa berupa rasa keingintahuan, penjelajahan, keinginan untuk berpartisipasi, kemampuan, tujuan dan rencana. Pernyataan diatas diungkapkan oleh Deci et al & de Charms (Chin-Sheng, 2007: 180) yang menyatakan bahwa *“they can also experience intrinsic motivators such as curiosity and exploration, a sense of belonging, autonomy, competence, and goals and plans”*. Maka dari dengan adanya permainan, akan membuat pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Parwanti (2015), permainan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menunjukkan peningkatan hasil penelitian adalah sebagai berikut: keaktifan siswa pada siklus pertama memperoleh skor rerata 61,61 (sedang), pada siklus kedua meningkat menjadi 72,58 (baik), dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 80,65

(sangat baik). Hasil belajar IPS siswa pada akhir siklus pertama 48,48 % dengan skor rerata 63, pada akhir siklus kedua meningkat menjadi 80,65 % dengan skor rerata 72, dan pada akhir siklus ketiga meningkat menjadi 96,78 % dengan skor rerata 81. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan pembelajaran siswa sekolah dasar yang aktif dan konkret maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mengkonkretkan materi ke dalam permainan seperti CMC.

Terdapat materi pelajaran yang membutuhkan gambar konkret untuk membantu memahami maksud dari penjelasan yang masih abstrak. Salah satunya pembelajaran IPS. Pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang sangat dibutuhkan di dalam kelas termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki cakupan materi sangat luas dan abtrak. Materi IPS terdiri dari berbagai dislipin ilmu sosial seperti: ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi.

Pembelajaran IPS yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu tersebut menuntut guru agar dapat menyampaikan materi IPS kepada siswa dengan keterbatasan waktu yang tersedia. Oleh karena itu guru harus kreatif dalam menciptakan media pembelajaran agar materi yang disampaikan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. (Susanto, 2014: 312) menyatakan bahwa dalam rangka mengembangkan aspek sosial siswa, maka media pembelajaran menjadi suatu hal mutlak digunakan dalam pembelajaran IPS.

Dari pendapat diatas maka media CMC dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu penyajian materi pembelajaran IPS agar lebih konkret dan melibatkan siswa melalui permainan.

Pengadaan media CMC dalam pembelajaran IPS harus di selenggarakan oleh guru agar siswa mampu mengembangkan segala potensi melalui kegiatan fisik yang melibatkan partisipasi agar kepekaan tercipta motivasi dalam pemecahan masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat. Menurut Ellis (1977: 17) Hal tersebut seperti yang tercantum dalam 12 syarat yang dapat menggambarkan syarat menjadi seorang guru IPS SD yang ideal, salah satunya harus

*Gather materials. It's true that a good social studies teacher is a scrounge. You need to be on the alert for copies of used National Geographic, old maps, books, pictures, construction materials, games, and any other materials you can bag, borrow, or purchase reasonably.*

Seorang guru IPS SD harus mampu mengumpulkan bahan atau sumber belajar untuk siswa. Seorang guru IPS yang baik adalah guru yang mampu dan mau mencari bahan dimulai dari menggunakan koleksi *National Geographic*, peta-peta tua, buku, gambar, bahan bangunan, permainan, serta bahan-bahan lain yang dapat diperoleh dengan cara membeli dan meminjam.

IPS merupakan pembelajaran terpadu seperti yang dijelaskan diatas. Keterpaduan yang dimiliki seperti ekonomi, geografi, sejarah, dan sosiologi membuat siswa sekolah dasar yang berada pada daerah yang berbeda mengalami kesulitan untuk memahami materi abstrak yang belum mereka ketahui. Salah satu materi yang melibatkan keterpaduan tersebut adalah “jenis-jenis pekerjaan”. Untuk mengenal

jenis-jenis pekerjaan yang berada pada lingkungan geografis, ekonomi, sejarah, dan sosiologi yang berbeda maka peneliti merancang media CMC untuk materi jenis-jenis pekerjaan.

Materi jenis-jenis pekerjaan merupakan materi pelajaran yang terdapat pada materi IPS kelas III SD sehingga peneliti mengembangkan media CMC untuk materi IPS tentang jenis-jenis pekerjaan pada kelas III SD. Media harus sesuai juga dengan karakteristik siswa kelas III yang termasuk dalam usia kelas rendah. Anak usia SD kelas rendah termasuk dalam tahap operasional konkret. Menurut Piaget (Santrock, 2009, 55) bahwa pemikiran operasional konkret mencakup penggunaan operasi, sehingga mereka masih memerlukan hadirnya media sebagai alat pendukung dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

Dilihat dari taraf perkembangan siswa kelas III SD yang masih operasional konkret maka media ini diharapkan mampu menjadi alternatif untuk memahami materi tersebut. Peneliti mengembangkan materi jenis-jenis pekerjaan dengan melihat lingkungan yang ada di sekitar sekolah siswa. Untuk lingkungan di sekitar SD N 1 Pomah, sebagian besar penduduknya bekerja sebagai petani, pedagang dan peternak karena didukung letak geografisnya yang sebagian besar sawah sehingga terdapat jenis-jenis pekerjaan yang sesuai dengan lingkungannya.

Hampir serupa dengan kondisi tersebut, di lingkungan sekitar SD Muhammadiyah Domban 2 memiliki penduduk yang sebagian besar bertani, tukang kayu, buruh bangunan dan bahkan bengkel. Hal tersebut dikarenakan masih terdapat



sawah disekitarnya hanya saja di daerah ini sudah berbatasan dengan kota sehingga terdapat industri yang memerlukan buruh ataupun pekerjaan lainnya.

Berbeda dengan kondisi diatas, maka SD Muhammadiyah Karangbendo terletak pada sentral kota yang memiliki lingkungan penduduk yang memiliki jenis-jenis pekerjaan yang bermacam-macam seperti dokter, tentara, nelayan, pramuniaga, dan sebagainya sehingga diharapkan materi “jenis-jenis pekerjaan” yang sudah dibuat dengan memperhatikan lingkungan sekitar siswa yang berbeda-beda akan menambah wawasan siswa di dalam menyikapi permasalahan sosial yang ada disekitar siswa. Maka dipilihlah SD Muhammadiyah Karangbendo sebagai sasaran uji coba media CMC sebagai sentral dari perbatasan antara kota dan desa yang memerlukan pengetahuan jenis-jenis pekerjaan di lingkungan sekitarnya.

Pada materi “jenis-jenis pekerjaan” belum ditemui media yang dikembangkan dalam bentuk gambar dengan modifikasi permainan yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Penelitian yang dilakukan oleh 3 peneliti sebelumnya mengembangkan bahan ajar dan LKS yaitu: (a) Pratiwi (2014) telah mengembangkan bahan ajar dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Megacu Kurikulum 2013 Subtema Jenis-jenis Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”; (b) Meilani (2014) telah mengembangkan bahan ajar dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Megacu Kurikulum 2013 Subtema Pekerjaan Orang Tuaku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, dan; (c) Sari (2015) telah mengembangkan LKS dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Tematik Materi Jenis-jenis Pekerjaan untuk kelas IV MI/SD”.

Media yang sudah ada yang berkaitan dengan materi “Menenal Berbagai Pekerjaan” yaitu “Pengembangan Media Kartu Pekerjaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD”. Media ini menyediakan kartu bergambar yang terdapat makna dari jenis-jenis pekerjaan yang dituangkan dalam bentuk kalimat. Namun media ini memerlukan modifikasi permainan yang lebih menarik untuk mengembangkan keterampilan siswa secara aktif.

Berdasarkan uraian di atas, maka pengembangan media berbasis media visual sebagai media pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan menjadi sebuah hal yang dapat dilakukan. Media yang dikembangkan dari media visual dinamai dengan *Card Match Circle*. Media ini dikembangkan sangat sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan siswa SD kelas III yang masih senang bermain, menyukai sesuatu yang konkret dan dapat dilihat oleh indera penglihatan.

Dengan menggunakan media ini, diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami jenis-jenis pekerjaan sekaligus melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* Untuk Kelas III Sekolah Dasar SD “.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran seperti buku, atlas, globe, vcd pembelajaran yang dijadikan pedoman satu-satunya dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran *teacher centered*.
2. Pembelajaran masih mengandalkan media pembelajaran yang sering digunakan setiap tahun pelajaran sehingga kurang menarik dan bermakna.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang konkret dan dapat melibatkan siswa secara aktif pada materi “jenis-jenis pekerjaan”.
4. Perbedaan letak geografis siswa yang menyebabkan keterbatasan dalam memaknai Materi IPS “jenis-jenis pekerjaan” di sekitarnya.
5. Guru kurang optimal di dalam membuat media yang bersangkutan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan 5 poin identifikasi masalah yang ada peneliti membatasi pada poin 3 dan 4 yaitu: (3) Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang konkret dan dapat melibatkan siswa secara aktif pada materi “jenis-jenis pekerjaan”, (4) Perbedaan letak geografis siswa yang menyebabkan keterbatasan dalam memaknai materi IPS “jenis-jenis pekerjaan” di sekitarnya.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas III di SD?”.

## **E. Tujuan Pengembangan**

Mengacu pada rumusan masalah, pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Card Match Circle* yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas III di SD.

## **F. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini disusun dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain:

### **1. Manfaat Teoretis**

Memberikan sumbangan pengetahuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Card Match Circle* untuk kelas III SD.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran mata pelajaran IPS yang ada di kelas III SD.

#### **b. Guru**

Penelitian ini dapat membantu guru untuk menyampaikan materi jenis-jenis pekerjaan dalam mata pelajaran IPS dengan cara yang konkret dan lebih melibatkan siswa secara aktif.

#### **c. Siswa**

Dengan menggunakan media *Card Match Circle* siswa lebih aktif, kritis dan membantu siswa dalam mempelajari materi jenis-jenis pekerjaan dengan cara yang menyenangkan.

## **G. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* ini berpijak pada beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Permainan edukasi adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.
2. Media *Card Match Circle* memberikan bantuan untuk mempelajari jenis-jenis pekerjaan dalam materi IPS.
3. Media *Card Match Circle* dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPS.
4. Siswa akan semakin terangsang dan termotivasi untuk belajar lebih baik jika media yang digunakan mendukung minat dan keinginan siswa serta memudahkan mereka dalam belajar secara efektif dan efisien.

Asumsi-asumsi yang diuraikan di atas membuat peneliti sadar bahwa pengembangan media ini mempunyai beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Produk media pembelajaran *Card Match Circle* ini dikembangkan berdasarkan kondisi yang ada di sekitar SD.
2. Hasil produksi media ini hanya digunakan untuk materi jenis-jenis pekerjaan.
3. Uji coba produk dilaksanakan di kelas III A dan kelas III B SD Muhammadiyah Karangbendo.

## **H. Spesifikasi Produk**

### **1. Spin**

Spin merupakan alat yang digunakan untuk menentukan langkah pemain dalam karpet *circle* dengan bantuan instruksi pada spin yang sudah dibuat dalam setiap ruas. Spin yang digunakan berwarna-warni pada setiap ruasnya diharapkan dengan adanya bentuk dan warna-warni spin tersebut maka siswa dapat tertarik menggunakan media *Card Match Circle*. Selain itu terdapat penyangga spin yang dapat ditebuk engselnya terbuat dari kayu sehingga dapat lebih ringkas dalam penyimpanannya. Spin ini terdapat jarum untuk menentukan langkah pemain yang dengan posisi bermain nantinya. Desain dari lingkaran tersebut akan dibuat stiker yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa dengan coreldraw X7 sehingga akan terlihat menarik dan rapi. Ukuran lingkaran yang dibuat memiliki diameter 50 cm yang dibuat dengan kayu. Sedangkan untuk menopang lingkaran tersebut dibuatlah penyangga dengan engsel yang dapat dilipat sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam mengemas media *CMC*.

### **2. Karpet Circle**

Karpet *Circle* merupakan alas berbentuk lingkaran yang terdiri dari 20 kotak langkah yang berwarna – warni dengan angka dan baground lain yang mampu menarik siswa. Karpet *Circle* ini dimainkan dengan dibantu spin dalam melangkahnya sehingga perhentian spin akan mempengaruhi langkah siswa pada karpet *circle*. Karpet *Circle* ini dibuat dari banner dengan ketebalan 400 gram yang ditemplei banner kecil sebagai alas pertanyaan sehingga karpet *circle* nya dapat di isi

oleh pertanyaan seputar materi IPS kelas III yaitu jenis-jenis pekerjaan. Tidak hanya itu namun pemilihan kombinasi pada karpet *circle* seperti penjara didesain menjadi satu tempat pada karpet *circle* sehingga jaraknya terjangkau.

### **3. Kartu Pertanyaan**

Kartu ini dibuat dari kertas ivory 210 yang sudah didesain pertanyaan tentang jenis-jenis pekerjaan. Penyusunan pertanyaan disesuaikan dengan mempertimbangkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang kemudian didesain dengan menggunakan coreldraw X7 sehingga baground dibuat sesuai dengan gambaran dari jenis-jenis pekerjaan. Kalimat pertanyaan dibuat dengan memperhatikan EYD yang baik dan benar dalam kebahasaan.

### **4. Kartu Jawaban**

Kartu gambar ini merupakan kartu yang terdiri dari gambar dan keterangannya yang merupakan 20 jawaban dari 20 pertanyaan yang ada dalam *karpet circle*. Kartu ini harus dipilih oleh siswa sebagai jawaban atas pertanyaan tersebut. Kartu bergambar ini disajikan dalam ukuran persegi panjang yang memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat melihat secara konkret atas jawaban dari pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengamati secara langsung dalam bentuk gambar. Kartu ini praktis dibawa kemana mana karena terkenal dengan ukurannya yang tidak terlalu besar. Gambar yang dibuat menggunakan aplikasi corel draw X7.

### **5. Kartu Tantangan**

Kartu tantangan merupakan kartu yang didapatkan apabila spin mengarah pada “tantangan” sehingga siswa tidak bisa melangkah lagi namun mempunyai

kesempatan untuk melakukan tantangan yang berupa praktik dan sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan sehingga ketika siswa dapat melakukan maka kartu tantangan ini akan di ambil dan dijadikan *score*. Sehingga kartu tantangan akan sepadan dengan kartu jawab.

## **6. Papan Kartu**

Papan kartu ini berfungsi untuk meletakkan 20 kartu jawaban dan 2 kartu tantangan untuk dapat dijawab maupun dipraktikkan oleh siswa. Papan ini terbuat dari kayu dengan ukuran 48cm x 33cm dan terdapat 22 tempat berwarna yang dilapisi mika bening untuk meletakkan kartu tersebut. Desain yang ada dalam papan disesuaikan dengan jenis-jenis pekerjaan dengan membuat corel X7.

## **7. Buku Panduan**

Buku Panduan merupakan pedoman yang digunakan untuk memandu siswa dalam melakukan permainan. Sebelum permainan dimulai hendaknya guru bersama siswa memahami jalan mainnya dalam permainan ini sehingga media yang digunakan dapat tepat penggunaannya dalam membimbing proses pembelajaran berlangsung.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media**

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media yakni perantara atau pengantar dari sumber informasi kepada penerima informasi (Sanjaya, 2012: 204). Gagne dan Brigs (Sadiman, 2009: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan Brigs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Pendapat AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (Asnawir & Usman. 2002: 11) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instructional.

Pernyataan di atas diperkuat dengan pendapat Heinich, dkk (Arsyad, 1997:4) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar

yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Hamidjojo (Latuheru, 1993: 12) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi (Yamin, 2007: 197). Menurut Silverstone (Warren, 1994: 5) mengatakan *“The media are now at the core of experience at the heart of our capacity or incapacity to make sense of the world in which we live and as he suggests it is for this reason that we should study them”*, media dapat menyediakan pengalaman yang bermakna untuk membantu ketidakmampuan kita untuk memahami dunia dan dengan adanya media memberikan alasan untuk seseorang mempelajarinya.

Dari definisi-definisi tersebut maka penulis simpulkan bahwa pengertian media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk memberikan pengalaman di dalam menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju, sehingga sifatnya menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan seseorang.

## **2. Pengertian Media Pembelajaran**

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan/pembelajaran apabila media tersebut digunakan untuk menyalurkan/menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs (Arsyad, 1997: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, foto, gambar, grafik, dll. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Tentang media pembelajaran Hamidjojo (Latuheru, 1993: 14) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang penggunaanya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran yang biasanya sudah dituangkan dalam garis-garis besar perencanaan pengajaran (GBPP), yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Pendapat didukung oleh Indriana (2011:16) yang menjelaskan “media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran”.

Pendapat lain disampaikan oleh Budiarti (2016: 3) yang menyatakan bahwa suatu media jika digunakan dalam pembelajaran maka akan lebih melengkapi suatu proses belajar mengajar. dengan kata lain, penggunaan media dapat membuat materi dalam suatu pembelajaran dikemas dengan lebih menarik, dengan sesuatu yang menarik dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Guru dalam melakukan kegiatan

pembelajaran harusnya lebih kreatif agar menciptakan suasana yang menyenangkan selain menggunakan metode yang tepat juga bisa menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan sebuah materi. (Sudjana, 2006: 4-5) mengatakan pemilihan media pembelajaran yang tepat, yaitu sesuai dengan materi yang akan disampaikan berdasarkan tujuan yang ingin di capai, merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Dari beberapa definisi yang telah diungkapkan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa dalam suatu proses pembelajaran dengan tujuan untuk membangkitkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran akan lebih optimal. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

### **3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Kemp & Dayton (Arsyad, 1997: 20), mengemukakan tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu.

- 1) Memotivasi minat atau tindakan dengan membuat pusat perhatian yang menarik dan dapat ditangkap oleh panca indera.
- 2) Menyajikan informasi yang akan disampaikan oleh siswa sebagai bahan sajian dalam siswa belajar.

3) Memberi instruksi untuk siswa terlibat dalam menggunakan media pembelajaran.

Untuk memotivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral atau senang.

Asnawir & Usman (2002: 13) mengemukakan bahwa penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal-hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta memberikan umpan balik. Levie dan lentz (Arsyad, 1997: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

#### 1) Fungsi atensi

Merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

#### 2) Fungsi afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

#### 3) Fungsi kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

#### 4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Selain media pembelajaran memiliki fungsi, disamping itu juga memiliki manfaat bagi pembelajaran yang berlangsung.

Menurut (Sanaky, 2013: 5) Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran akan membuat pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa dalam memahami bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga penggunaan media harus mudah digunakan oleh siswa.
- c. Adanya media pembelajaran membuat metode pembelajaran lebih bervariasi dan tidak hanya ceramah saja.
- d. Saat menggunakan media pembelajaran siswa menjadi lebih aktif tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru.

Menurut Midun (Rayandra, 2012: 41) mengemukakan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat dapat digunakan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan nara sumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai kebutuhan dan karakteristik masing-masing.
- b. Penggunaan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran. Media pembelajaran harus mudah digunakan siswa agar memberi pengalaman yang bervariasi ini akan sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, di masyarakat dan di lingkungan kerjanya.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, bank, industri, pelabuhan dan sebagainya. Dengan demikian peserta

didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antara teori dan praktik atau memahami aplikasi ilmunya di lapangan.

d. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti sistem tata surya, terlalu kecil seperti virus, atau rentang waktu prosesnya terlalu panjang misalnya proses metamorfosa dan pelapukan batuan, atau masa kejadiannya sudah lama seperti terjadinya perang uhud. Dengan media, keterbatasan-keterbatasan tersebut dapat diatasi. Misalnya dengan menggunakan berbagai jenis media berupa model prototipe, peta, denah, foto, video, film, mengunjungi situs dan sebagainya.

e. Media-media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya penggunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi.

f. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula.

g. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.

h. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik di tempat yang berbeda-beda, dan di dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu



tertentu. Dengan media, durasi pembelajaran juga bisa dikurangi. Misalnya guru tidak memerlukan waktu berlama-lama menjelaskan suatu topik, dengan bantuan media materinya sudah bisa langsung dipahami oleh peserta didik.

i. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro.

Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

#### **4. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Macam-macam media menurut (Sadiman, dkk, 2009: 28) terdiri dari media grafis, media audio, dan media proyeksi diam.

a. Media grafis merupakan media visual. Media grafis digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam simbol-simbol komunikasi visual. Jenis-jenis media grafis/ visual adalah gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, dan papan buletin.

b. Media audio adalah media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Alat indera yang dimaksud yaitu telinga. Pesan disampaikan ke dalam lambang-lambang auditif. Contoh media audio adalah radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media proyeksi diam adalah media yang diproyeksikan langsung dengan proyektor yang dapat membantu siswa dalam memahami informasi yang akan diterima. Jenis-jenis dari media proyeksi diam adalah film bingkai, film rangkai, overhead proyektor, proyektor opaque, tachitoscope, microprojection dengan microfilm.

Sependapat dengan ahli di atas, Rayandra (2012: 44-47) berpendapat bahwa meskipun beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keenpat jenis media tersebut :

a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta gambar dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.

b. Media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar

yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.

c. Media audiovisual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program tv dan lain-lain.

d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi dan informasi.

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4, yaitu:

a. Media pembelajaran dua dimensi (2D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja, misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, papan tulis dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.

b. Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal. Media ini juga tidak menggunakan media proyeksi dalam

pemakaiannya. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya (*real object*) atau miniatur suatu objek, dan bukan foto, gambar atau lukisan. Beberapa contoh media 3D adalah model, prototipe, bola, kotak, meja, kursi, monil, rumah, gunung, dan alam sekitar.

c. Media pandang diam (*still picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam ( tidak bergerak/statis) pada layar. Misalnya foto, tulisan, gambar binatang, atau gambar alam semesta yang diproyeksikan dalam kegiatan pembelajaran.

d. Media pandang gerak (*motion picture*), yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televisi, film atau video recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar monitor (*screen*) di komputer atau layar LCD dan sebagainya.

Berdasarkan uraian pengklasifikasian media oleh beberapa ahli tersebut dapat dipahami bahwa pengklasifikasian media dapat dilihat dari berbagai macam sudut pandang. Secara garis besar pengklasifikasian media akan merujuk pada visual, auditif, dan audiovisual. Berdasarkan pengklasifikasian ini, media *Card Match Circle* merupakan media visual yang didesain sendiri oleh peneliti menggunakan corel X7 menjadi media bergambar sehingga menghasilkan media dua dimensi yang dapat dilihat oleh indera penglihatan.

*Card Match Circle* menerapkan prinsip-prinsip yang terdapat dalam media visual. Di dalam media *Card Match Circle* menonjolkan 5 unsur yaitu spin, karpet *circle*, papan jawaban, kartu pertanyaan, kartu tantangan dan kartu jawaban yang

konkret sesuai materi sehingga sangat cocok untuk diklasifikasikan pada media sederhana dengan memperhatikan prinsip visual.

## **5. Pengembangan Media Pembelajaran**

Ada beberapa hal yang diperhatikan guru dalam memilih media pembelajaran (Sudjana & Rivai 2011: 4-5). Berikut adalah kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan.

- a. Media pembelajaran harus memperhatikan ketepatan media dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Dukungan terhadap isi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi dasar.
- c. Saat membuat media pembelajaran harus diperhatikan kemudahan dalam memperoleh media agar dapat diproduksi lebih banyak.
- d. Media pembelajaran harus membuat guru lebih terampil dalam membuat maupun menggunakannya.
- e. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan efisiensi ketersediaan waktu dalam penggunaannya.
- f. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan dengan taraf berpikir siswa.

Pendapat lainnya diungkapkan (Arsyad, 2009: 75) bahwa dalam memilih media pembelajaran patut memperhatikan beberapa kriteria sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Media pembelajaran tepat dan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan sehingga dapat mendukung isi pelajaran baik fakta, konsep, prinsip, Maupun generalisasi.

- c. Media pembelajaran bila digunakan akan lebih praktis, luwes, dan bertahan lama.
- d. Saat menggunakan media pembelajaran guru memiliki keterampilan atau mampu menggunakannya.
- e. Saat memilih media pembelajaran maka harus menentukan sasaran pengguna, apakah kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, atau individu sehingga media dapat disesuaikan dengan subjek pengguna.
- f. Mutu teknis harus memenuhi persyaratan tertentu salah satunya yaitu adanya buku panduan yang digunakan untuk menyampaikan teknis penggunaan media pembelajaran.

Keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi siswa harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar dalam memilih dan menggunakan media sehingga media yang dipilih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Sanaky, 2013: 7).

Memilih media yang tepat tidak terlepas dari penggolongan atau klasifikasi media pembelajaran. Selain pengetahuan tentang karakteristik pemilihan media, guru perlu mengetahui klasifikasi media agar lebih mudah memilih media yang akan digunakan.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media mempunyai tujuan memotivasi siswa. Selain itu disamping memberi rangsangan belajar baru media juga harus dapat merangsang siswa

mengingat apa yang sudah dipelajari. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan serta umpan balik yang positif terhadap pembelajaran.

Menurut Anderson (Rumampuk, 1988: 17) hal yang ditempuh untuk memilih media untuk tujuan intruksional pembelajaran adalah:

- a. Memutuskan pesan yang akan disampaikan, dalam memilih media pembelajaran maka harus mampu merencanakan pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh penerima pesan yaitu siswa.
- b. Menentukan bagaimana cara penyampaian pesan dengan media tersebut yang artinya harus memikirkan tindak lanjut penggunaan media yang disampaikan dengan beberapa metode pembelajaran.
- c. Menentukan ciri-ciri pembelajaran yang akan digunakan.
- d. Mereview kelebihan dan kelemahan media yang dipilih untuk pembelajaran agar dapat mengatasi kemungkinan yang terjadi saat penggunaan media pembelajaran.
- e. Merencanakan pengembangan dan produksi media tersebut.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pendidikan yang terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Oleh karena itu, pengembangan dari sebuah media menjadi hal yang wajib untuk dilakukan. Hal yang harus dipertimbangkan dalam mengembangkan sebuah media menurut (Sadiman, dkk, 2009: 100) adalah sebagai berikut.

- a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b. Merumuskan tujuan penggunaan media.

- c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.
- d. Mengembangkan alat pengukur keberhasilan dari media yang diciptakan.
- e. Menulis naskah media.
- f. Mengadakan tes dan revisi.

Penelitian ini mengembangkan dengan memperhatikan teori-teori dalam pemilihan media, media ini diberi nama *Card Match Circle*. Media ini dibuat dengan memperhatikan kriteria-kriteria yang telah disebutkan di atas. *Card Match Circle* dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu untuk membelajarkan materi jenis-jenis pekerjaan. Media ini dibuat dengan peralatan yang mudah didapatkan sehingga guru mampu membuat serta memperbanyak media ini dengan mudah. Guru dapat dengan mudah menggunakannya. Media sesuai dengan karakter siswa SD yang suka bermain dan berkelompok karena media ini dirancang agar dapat dimainkan oleh siswa secara berkelompok.

Desain media *Card Match Circle* dibuat dengan memperhatikan prinsip visual. Ada beberapa prinsip dalam mengembangkan produk media yang berbasis visual. Menurut (Sudjana & Rivai, 2011: 20-25) Prinsip-prinsip visual tersebut membuat media yang efektif dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Prinsip-prinsip visual tersebut meliputi kesederhanaan, kesatuan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, dan warna.



a. Kesederhanaan

Kesederhanaan secara umum mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual yang didalamnya mengandung kejelasan sebagai wujud pemaknaan. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf dan ukuran yang mudah terbaca. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti. Selain itu, kejelasan dapat diartikan sebagai gambar yang digunakan dalam pembuatan media harus dapat dimaknai dengan jelas. Dari pernyataan ini peneliti menggunakan acuan kejelasan gambar, huruf yang mudah dibaca, dan ukuran huruf yang digunakan.

b. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya, sehingga gambar harus sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. Peneliti menggunakan prinsip ini untuk mengukur kesesuaian hubungan gambar yang dituangkan dalam media dengan materi IPS mengenai “jenis-jenis pekerjaan”.

c. Penekanan

meskipun dirancang sederhana diperlukan penekanan pada pembuatan media agar dapat teridentifikasi bagian yang harus diperhatikan oleh siswa saat menggunakan

media. Penekanan ini dapat berupa ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau sebagainya termasuk ruang penekanan yang diberikan pada unsur terpenting. Peneliti menggunakan ruang penekanan yang lain yang terletak pada keawetan dan keamanan pada media. Unsur ini dipilih dengan memperhatikan karakteristik kelas III SD yang memerlukan keamanan dalam menggunakan media, selain itu karena karakteristiknya yang senang bermain maka peneliti memilih unsur pembuatan yang awet untuk digunakan.

d. Keseimbangan

Pada unsur keseimbangan, hendaklah guru menetapkan tujuan bagaimana indera pengelihatan peserta didik mampu mengikuti media visual yang sedang ditampilkan. Sehingga para peserta didik mampu memahami adanya hubungan visual yang jelas antara satu sama lain, agar antara komponen satu dengan yang lainnya dapat terlihat jelas oleh siswa maka harus disesuaikan dengan jumlah siswa yang terlibat dalam penggunaan media. Peneliti memperhatikan prinsip ini agar media dapat dijangkau siswa dalam indera penglihatannya.

e. Bentuk

Bentuk merupakan persatuan garis-garis dengan garis-garis lainnya sehingga tampak menjadi sebuah bentuk. Dalam proses perancangannya perlu diperhatikan media pembelajaran suatu bentuk yang unik dapat memberikan perhatian secara khusus kepada media visual, maka media pengajaran semacam itu mampu menarik minat para siswa secara efektif. Berdasarkan prinsip ini, peneliti memperhatikan

kerapian komponen bentuk media yang sudah dibuat dengan keunikan bentuk sebagai media pembejaran.

f. Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan dan penekanan untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu. Sehingga pemilihan warna harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pada dasarnya warna yang digemari oleh siswa sekolah dasar cenderung pada warna-warni. Pilihlah warna-warna yang memberikan kesan harmonis. Sebaliknya bila mempergunakan warna-warna yang kumuh akan sangat mengganggu pengamatan siswa, sehingga dapat mengalihkan perhatian mereka dari pesan penting yang seharusnya disimak. Untuk memberikan kesan yang menarik maka peneliti harus memilih warna yang tepat dan jelas untuk diidentifikasi warnanya.

g. Garis

Garis merupakan titik-titik yang disatukan sehingga membentuk sebuah garis-garis. Dengan demikian, kita banyak mengenal macam-macam garis, yang diantaranya adalah garis lurus, garis lengkung, garis zig-zag dan garis lingkaran. Peneliti membuat papan kartu untuk meletakkan kartu jawaban dan tantangan mengenai materi “jenis-jenis pekerjaan” maka dari itu agar siswa mampu membedakan sekat antar kartu maka garis ini harus diperhatikan saat pembuatan papan kartu.

Berdasarkan pendapat di atas, media visual dibuat memperhatikan unsur kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, warna, dan garis. Media *Card Match Circle* dibuat dengan memperhatikan prinsip tersebut sehingga dapat memberikan fasilitas kepada siswa untuk belajar dengan media yang menarik dan mempunyai pesan pengajaran yang bermakna sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam penggunaannya.

## **B. Kajian Mengenai Pembelajaran IPS Materi “Jenis-Jenis Pekerjaan”**

### **1. Pembelajaran IPS di SD**

Sebelum mengkaji pembelajaran IPS tentang jenis-jenis pekerjaan, terlebih dahulu dikaji pembelajaran IPS secara umum. Menurut Rachman (2014: 47) menyatakan bahwa social science atau ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang masyarakat atau tentang kehidupan sosial. Tetapi jika kita kaji lebih jauh, definisi seperti tersebut kurang dapat membedakan antara ilmu sosial satu dengan ilmu sosial lain. Seluruh ilmu sosial pada hakikatnya mengkaji pola tingkah laku masyarakat, pembedanya terletak pada cara pendekatannya saja.

Menurut Supardi (2011:21), ilmu sosial pada dasarnya merupakan ilmu yang mempelajari perilaku dan aktivitas manusia dalam kehidupan bersama. Dengan demikian ilmu sosial mempelajari bagaimana hubungan manusia dengan manusia, dan bagaimana hubungan manusia dengan lingkungannya. Dalam konteks ini, sangat jelas bahwa manusia bertugas mempelajari tentang dirinya. Perbedaan utama antara ilmu sosial dengan ilmu alam adalah obyeknya. Objek ilmu alam adalah fisik, sedangkan obyek ilmu sosial adalah manusia dan hubungannya dengan

lingkungannya. Lingkungan dalam konteks ini dapat berarti manusia lain atau obyek fisik di sekitar manusia.

Standar Isi IPS BNSP tahun 2007 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

*National Council for the Social Studies (NCSS)* mendefinisikan *social studies* atau ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan warga negara. Dalam program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkoordinasi berbagai disiplin

ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, serta materi yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. IPS secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan dari berbagai bagaian konsep atau materi ilmu-ilmu sosial yang diramu untuk kepentingan program pendidikan dan pembelajaran di sekolah/madrasah (Wahidmurni, 2017: 17).

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib didapatkan siswa mulai pada jenjang SD. Melalui muatan materi ilmu-ilmu sosial yang ada pada mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga negara dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS memberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam rangka persiapan untuk menghadapi kehidupan sosial yang terus berubah.

Menurut (Hidayati, 2002: 16) alasan penting mempelajari IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah yang lainnya, yaitu: (a) agar siswa dapat mensistematisasikan isi pembelajaran yang dimiliki menjadi lebih bermakna; (b) agar siswa dapat lebih tanggap dan mampu menyelesaikan berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab; (c) agar siswa dapat menjunjung rasa toleransi dan persaudaraan di lingkungannya dengan sesama manusia

IPS merupakan bahan pilihan yang sudah disederhanakan dan diorganisasikan secara psikologis dal ilmiah untuk kepentingan pendidikan, menurut Sumantri (Rachman, 2014:74):

Pendidikan IPS di Indonesia adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan segala sesuatu yang sifatnya sosial, yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis dengan pancasila dan UUD 1945 sebagai “Nilai Sentralnya” untuk mencapai tujuan pendidikan (Nasional) khususnya dan pembangunan Nasional pada umumnya.

Dari pengertian diatas, Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar dapat diartikan sebagai bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Maka dari itu IPS merupakan ilmu pengetahuan sosial sebagai bagian dari kurikulum sekolah dasar yang mempunyai tanggung jawab pokok untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakat.

## **2. Ruang Lingkup IPS di SD**

Menurut Wallerstein (Supardi, 2011: 23) ruang lingkup ilmu sosial terdiri dari sosiologi, antropologi, geografi, ekonomi, sejarah, psikologi, hukum, ilmu politik. Sedangkan brown membagi ilmu sosial dalam sosiologi, antropologi, ekonomi, sejarah, psikologi, hukum, dan ilmu politik. Perbedaan kedua ilmuwan tersebut adalah bahwa Wallerstein memasukkan ilmu geografi dalam ilmu sosial, sedangkan Brown tidak memasukkan geografi dalam ilmu sosial.

Berdasarkan pendapat Wallerstein dan Brown, maka ilmu-ilmu sosial memiliki beberapa cabang:

1. Antopologi, merupakan ilmu sosial yang mempelajari manusia pada umumnya, dan khususnya antropologi budaya yang mempelajari segi kebudayaan maysrakat.

2. Ekonomi, merupakan ilmu sosial yang mempelajari produksi dan pembagian kekayaan dalam masyarakat, atau ilmu sosial yang mempelajari bagaimana manusia memenuhi kebutuhannya.
3. Geografi, merupakan ilmu sosial yang mempelajari lokasi dan variasi keruangan dan fenomena fisik dan manusia di atas permukaan bumi. Karena kaitannya dengan hal fisik inilah sebagian ilmuwan tidak memasukkannya dalam ilmu sosial tapi dalam ilmu alam.
4. Hukum, merupakan ilmu sosial yang mempelajari sistem aturan yang telah dilembagakan.
5. Linguistik, merupakan ilmu sosial yang mempelajari aspek kognitif dan sosial dari bahasa.
6. Pendidikan, merupakan ilmu sosial yang mempelajari masalah yang berkaitan dengan belajar, pembelajaran, serta pembentukan karakter dan moral.
7. Politik, merupakan ilmu sosial yang mempelajari pemerintahan sekolah manusia (termasuk negara).
8. Psikologi, merupakan ilmu sosial yang mempelajari tingkah laku dan proses mental.
9. Sejarah, merupakan ilmu sosial yang mempelajari masa lalu yang berhubungan dengan umat manusia masa lalu dalam konteks sejarah adalah sejak manusia ada hingga masa sekarang.
10. Sosiologi, merupakan ilmu sosial yang mempelajari masyarakat dan hubungan antar manusia di dalamnya.



Ruang lingkup materi pelajaran IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiah yang tercantum dalam kurikulum sebagai berikut :

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan, perubahan.
- c. Sistem sosial budaya.
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan. (Susanto, 2014:160)

Dari ruang lingkup tersebutlah dikembangkan materi-materi IPS di sekolah dasar. Ruang lingkup tersebut dikembangkan menjadi SK dan KD yang terdapat dalam kurikulum yang nantinya akan dikembangkan oleh guru menjadi indikator-indikator. Pengembangan media *Card Match Circle* dikembangkan berdasarkan materi keragaman suku bangsa yang terdapat pada SK Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang KD 2.1 Mengenai jenis-jenis pekerjaan. SK dan KD tersebut terdapat pada kelas III semester 2.

### **3. Pembelajaran IPS Materi “Jenis-jenis Pekerjaan”**

Konten atau isi kurikulum merupakan susunan bahan kajian dan pelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yang meliputi bahan kajian dan mata pelajaran. Isi kurikulum adalah mata pelajaran pada proses belajar-mengajar, seperti pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diasosiasikan dengan mata pelajaran (pengetahuan) atau pendekatan proses (keterampilan). Kelayakan isi kurikulum sendiri merupakan salah satu komponen yang paling penting karena menyangkut isi materi yang menjadi salah satu standar dalam penyajian materi.

Menurut BSNP Muslich (2010: 292) kelayakan isi memuat tiga indikator yang dirinci yang harus diperhatikan yaitu 1) kesesuaian uraian materi dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan karakteristik siswa yang terdapat dalam kurikulum mata pelajaran yang bersangkutan, 2) keakuratan materi, yang terdiri dari keakuratan konsep, prinsip, ilustrasi dan soal, 3) kemenarikan materi yang berkaitan dengan keterkinian, fitur, komunikasi, dan contoh.

Menurut Hamalik (2011: 178) terdapat kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan isi kurikulum isi yaitu:

- 1) Signifikansi, yaitu seberapa penting isi kurikulum pada suatu disiplin atau tema studi. Pentingnya isi kurikulum dapat diukur dari ketepatan materi pada tema studi dan kedalaman materi untuk menjelaskan tema studi tertentu.
- 2) Validasi, yang berkaitan dengan keotentikan dan keakuratan isi kurikulum tersebut. Keotentikan ini dapat diukur dari kesesuaian isi materi terhadap standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- 3) Relevansi, yaitu keterkaitan isi kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sehingga komponen yang ada di dalamnya dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.
- 4) Learnbility, yaitu kemampuan untuk dipelajari yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami isi kurikulum tersebut sehingga pembelajaran mampu melibatkan siswa untuk memahami materi yang bersangkutan dengan disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa.

5) Minat, yang berkaitan dengan keinginan siswa dalam mempelajari isi kurikulum sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.

Pemerintah membuat kurikulum sebagai dasar pengajaran bagi pelaksana pendidikan. Kurikulum IPS diatur dalam Lampiran Permendiknas RI Tahun 2006 Nomor 22 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) khususnya untuk materi “Menenal Jenis-jenis Pekerjaan” adalah sebagai berikut.

Tabel 4. SK dan KD kelas III Semester 2

| Standar Kompetensi                               | Kompetensi Dasar                   | Indikator                            |
|--|------------------------------------|--------------------------------------|
| 2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang. | 2.1 Menenal jenis-jenis pekerjaan. | 2.1.1 Menenal jenis-jenis pekerjaan. |

Materi jenis-jenis pekerjaan merupakan salah satu mata pelajaran IPS kelas III di semester 2. yang akan dipakai sebagai pertanyaan dalam media *Card Match Circle* yang terdapat di kelas III Semester 2. Kompetensi Dasar yang akan dibahas dalam pengembangan media *Card Match Circle* kali ini adalah menenal jenis-jenis pekerjaan. Setiap manusia memiliki pekerjaan dalam kehidupan sehari-harinya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kerja dipandang dari sudut sosial merupakan kegiatan yang dilakukan dalam upaya untuk mewujudkan kesejahteraan umum, terutama bagi orang-orang terdekat (keluarga) dan masyarakat, untuk mempertahankan dan mengembangkan kehidupan (Mulyaningtyas, 2006: 125).

Dengan bekerja orang memperoleh hasil kerjanya. Hasil dari bekerja akan mendapatkan barang dan berupa uang.

Pekerjaan penting untuk kelangsungan hidup manusia. Banyak pekerjaan yang dapat dilakukan sesuai dengan keterampilan seseorang. Pekerjaan yang dilakukan setiap orang ada yang sama dan ada yang berbeda. Cara dan tempat kerja pun berbeda. Misalnya, guru bekerja di sekolah dengan cara mengajar siswa. Dokter bekerja di rumah sakit untuk memeriksa pasien. Masyarakat yang tinggal di desa banyak yang bekerja sebagai buruh tani dan berladang. Masyarakat di perkotaan banyak yang bekerja sebagai buruh pabrik dan pegawai di suatu perusahaan.

Jenis pekerjaan ada yang menghasilkan barang dan memberikan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang dapat dilihat langsung hasilnya. Misalnya, perajin sepatu. Pekerjaan yang memberikan jasa lebih bersifat melayani yaitu pekerjaan yang memberikan sesuatu yang diperlukakn orang lain. Misalnya, pramugari yang bekerja melayani keperluan penumpang pesawat terbang. Jenis pekerjaan yang ada di lingkungan masyarakat memiliki berbagai jenis sehingga seseorang harus mampu memahami pekerjaan yang ada di lingkungannya agar mampu berinteraksi dalam kehidupan sehari-harinya (Indarti & Suntara, 2006: 77)

Dalam mengajarkan berbagai jenis-jenis pekerjaan maka diperlukan media untuk mengantarkan informasi kepada siswa yang mampu melibatkan siswa secara fisik dan psikis sehingga siswa aktif dalam pembelajaran IPS. Dari media yang dibuat peneliti mengembangkan media pada materi “ Menenal Jenis-Jenis Pekerjaan” yang dipandang dari berbagai disiplin ilmu ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi dll.

Sehingga keterpaduan antara disiplin ilmu dalam IPS dapat terintegrasi dalam media *Card Match Circle*.

Media *Card Match Circle* menyediakan kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu tantangan yang telah dimodifikasi dengan komponen spin, karpet circle dan papan jawaban untuk perantara penyampaian contoh jenis pekerjaan dan lingkungan yang bersangkutan dengan jenis pekerjaan yang dapat dijadikan contoh yang layak di masyarakat bagi anak usia kelas III sekolah dasar. Materi mengenal jenis-jenis pekerjaan yang disediakan pada media ini dapat menambah wawasan siswa seperti masinis, penjahit, nakhoda, buruh, nelayan, pramuniaga, wirausaha, sawah, militer, pilot, penyanyi, arsitek, dokter, rumah sakit, bertani, tukang kayu, buruh perkebunan.

Materi lainnya yang berhubungan dengan jenis-jenis pekerjaan bersangkutan dengan alasan orang bekerja, tempat melakukan pekerjaan tertentu, dan alat tukar yang digunakan untuk pembayaran jual beli. Melalui media ini, diharapkan siswa mampu mengenal berbagai jenis-jenis pekerjaan sehingga siswa dapat memahami dan menghargai berbagai jenis pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang dan mampu menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan jenis-jenis pekerjaan.

### **C. Kajian tentang Media *Card Match Circle***

#### **1. Pengertian Media *Card Match Circle***

Sebelum membahas media *Card Match Circle*, akan dibahas media kartu secara umum terlebih dahulu. Kartu adalah kertas persegi panjang yang agak tebal digunakan untuk berbagai keperluan (Isyono 2006: 262). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kartu adalah sebuah objek kecil tipis datar, umumnya

terbuat dari kertas tebal atau plastik. Sependapat dengan hal tersebut Kustiawan (2016: 30) mengemukakan bahwa kartu adalah potongan kertas tebal yang berisi tulisan, gambar, angka, dan simbol visual lain dalam ukuran yang tidak terlalu besar. Sehingga dengan menggunakan media kartu siswa akan mendapatkan informasi yang disajikan secara menarik dengan menggunakan tulisan, gambar, angka, dan simbol visual yang akan mempermudah siswa dalam memahami suatu makna tertentu.

Peserta didik diharapkan memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan bantuan media kartu. Tujuan penggunaan media kartu menurut Hamalik (Salirawati, 1994:18 – 19) antara lain:

1. Membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa. Melalui alat/ media siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian persepsinya akan menjadi lebih tajam dan pengertiannya lebih tepat, sehingga akan menimbulkan keinginan dan minat belajar yang baru.
2. Membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Media pendidikan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.
3. Memberikan pengalaman yang menyeluruh, pengalaman yang konkrit berintegrasi menjadi pengertian/ kesimpulan yang abstrak.

Menurut Mugiyo (Anggarawati, 2014: 4) kartu termasuk alat peraga yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam pemahaman suatu konsep, sehingga hasil prestasi bisa lebih baik, pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Kelebihan dari penggunaan kartu gambar ini antara lain, bahannya murah dan mudah diperoleh, siswa dapat langsung menggunakannya, dapat menarik perhatian siswa,

model pembelajaran akan lebih bervariasi. Sedangkan kekurangan dari penggunaan kartu yaitu tidak dapat menampilkan benda atau objek yang terlalu besar, ukurannya terlalu kecil untuk ditampilkan secara klasikal, membutuhkan waktu yang cukup lama.

Gambar sangat penting digunakan dalam memperjelas pengertian pada siswa. Dengan menggunakan gambar siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda atau hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Kartu gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena kartu gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pembelajaran, karena gambar, pengalaman dan pengertian siswa menjadi lebih luas, jelas, dan tak mudah dilupakan.

Adapun manfaat media kartu gambar dalam proses instruksional menurut Rohani (1997:76) adalah “penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan”. Media kartu gambar akan lebih menarik apabila di kombinasikan dengan tahap perkembangan anak kelas III sekolah dasar yang suka bermain. Menurut (Sadiman, dkk, 2005: 78-81) yaitu sebagai berikut.

- a. Permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan untuk dilakukan dan merupakan sesuatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan partisipasi aktif siswa dalam belajar dan guru sebagai fasilitator proses belajar bagi siswa.
- c. Permainan memberikan umpan balik langsung menjadikan proses belajar efektif.

- d. Permainan dapat menjadi sarana penerapan konsep atau peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, karena: (a) permainan memungkinkan siswa mempraktikkan tingkah laku nyata tidak sekedar mendiskusikannya; dan (b) mudah mengaitkan permainan ke situasi kehidupan nyata.
- e. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan, dan persoalannya. Permainan dapat dipakai untuk:
  - a) mempraktikkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana;
  - b) mengajarkan sistem sosial dan ekonomi;
  - c) meningkatkan kemampuan komunikasi; dan
  - d) membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional.
- e) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Berdasarkan pendapat diatas yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan siswa kelas III di Sekolah Dasar, peneliti mengembangkan komponen kartu gambar kedalam permainan yang disebut *Card Match Circle* (CMC). CMC merupakan media visual dengan mengkombinasikan spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan dan papan kartu jawaban yang di desain dengan memperhatikan karakteristik anak kelas III sekolah dasar.

Menurut Basset (Sumantri & Permana, 1999:12). yaitu a) memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan konkret, b) senang bermain dan lebih suka bergembira, c) suka mengatur dirinya untuk mengatasi banyak hal dan mencoba usaha baru, d) terdorong untuk berprestasi jika mengalami ketidakpuasan, d) mereka belajar dengan cara



bekerja, mengobservasi dan berinisiatif. Media ini dibuat dengan pertimbangan analisis kebutuhan bahwa siswa kelas III di 3 Sekolah Dasar meliputi SDN 1 Pomah, SD Muhammadiyah Domban 2, dan SD Muhammadiyah Karangbendo yang membutuhkan media yang konkret dan dapat melibatkan siswa secara aktif pada materi jenis-jenis pekerjaan melalui permainan.

Diberi nama dengan *CMC* karena media ini mengajak siswa untuk melewati putaran karpet *circle* yang berisi pertanyaan dan dibantu dengan putaran spin dalam melangkahnya. Setelah itu siswa harus mencari jawaban dari pertanyaan yang sudah tersedia di papan jawaban. Jika siswa dapat menjawab dengan benar maka kartu dapat diambil dan dijadikan *score*. *Score* yang diperoleh sudah ditentukan dalam buku panduan permainan. Selain itu, media ini sudah didesain dengan variasi teknik bermain yang tidak monoton. Pertanyaan dalam media ini berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan pada mata pelajaran IPS. Media ini dapat membantu siswa dalam mempermudah memahami pembelajaran IPS.

*CMC* dikembangkan dengan memperhatikan perkembangan siswa sekolah dasar yang suka bermain dan memerlukan media konkret yang dapat diamati. Anak usia SD kelas rendah termasuk dalam tahap operasional konkret. maka media ini di desain agar siswa memiliki banyak pengetahuan yang tidak hanya bersifat tulisan yang abstrak namun juga memberikan gambaran nyata atas pengetahuan yang ada melalui berbagai gambar yang dapat di cermati dan instruksi yang dapat dipraktikkan siswa.

Ketika siswa dapat memahami secara teoritis maka siswa dapat menunjukkan gambaran nyata dari jawaban tersebut. *CMC* merupakan inovasi media IPS karena

belum pernah ada yang mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimainkan dengan mengombinasikan beberapa komponen seperti spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban.

Kelebihan lainnya dari media ini adalah pemilihan warna, bentuk dan modifikasi permainan yang menarik dengan desain sesuai tahap perkembangan siswa sehingga memotivasi siswa dalam belajar yang dituangkan dalam permainan. Modifikasi yang diberikan tertuang pada spin yang tercantum instruksi bermacam-macam seperti melangkah, penjara, kembalikan dan bonus. Selain itu media ini tidak hanya menyediakan jawaban teoritis dan gambar saja namun menyediakan kartu tantangan yang dapat dipraktikkan oleh siswa sehingga siswa dapat mempraktikkan tantangan yang berkaitan dengan materi jenis-jenis pekerjaan. Sehingga dengan modifikasi ini siswa tidak akan bosan.

Media *CMC* dibuat dengan ukuran yang besar agar siswa dapat dengan mudah bermain dalam kelompok. Media ini diharapkan dapat membuat siswa mengingat dan memahami jawaban yang sudah disediakan. Sehingga ketika siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut maka siswa dapat menyimpan kartu tersebut sebagai *score* yang dapat dikumpulkan untuk kemenangan permainan. Hal ini akan menimbulkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan *Card Match Circle* berdasarkan materi jenis-jenis pekerjaan pada SK 2. memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang dengan KD 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan. SK dan KD tersebut terdapat di

kelas III semester 2. *Card Match Circle* terdapat beberapa komponen yaitu spin, karpet *circle*, papan jawaban, kartu jawaban, kartu pertanyaan, kartu tantangan dan buku panduan.

**a. Spin**

Spin merupakan alat yang digunakan untuk menentukan langkah pemain dalam karpet *circle* dengan bantuan instruksi yang ada pada spin yang sudah dibuat dalam cakram warna-warni. Diharapkan dengan adanya bentuk dan warna-warni spin tersebut maka siswa dapat tertarik menggunakan media *Card Match Circle*. Spin ini terdapat jarum untuk menentukan langkah pemain yang dengan posisi permainan nantinya. Spin ini dibuat dari papan kayu yang berbentuk lingkaran yang akan ditempelkan desain yang sudah dibuat peneliti dalam 12 ruas. Ruas tersebut berupa perintah untuk melangkah.

**b. Karpet *Circle***

Karpet *Circle* merupakan alas yang memiliki lebar 4m x 4m yang di tengahnya berbentuk lingkaran yang terdiri dari kotak-kotak langkah dimana siswa menjalankan permainannya dengan dibantu spin dalam melangkahnya. Karpet *Circle* ini dibuat dengan dua lapis sehingga karpet *circle* nya dapat diisi dengan pertanyaan. Tidak hanya itu namun pemilihan desain dan gambar pada karpet *circle* nya disesuaikan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

### **c. Kartu Pertanyaan**

Kartu ini dibuat dari kertas ivory 210 yang sudah didesain pertanyaan tentang jenis-jenis pekerjaan. Penyusunan pertanyaan disesuaikan dengan mempertimbangkan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang kemudian didesain dengan menggunakan coreldraw X7 sehingga baground dibuat sesuai dengan gambaran dari jenis-jenis pekerjaan. Kalimat pertanyaan dibuat dengan memperhatikan EYD yang baik dan benar dalam kebahasaan.

### **d. Kartu Jawaban**

Kartu gambar ini merupakan kartu yang terdiri dari gambar dan keterangannya yang merupakan 20 jawaban dari 20 pertanyaan yang ada dalam *karpel circle*. Kartu ini harus dipilih oleh siswa sebagai jawaban atas pertanyaan tersebut. Kartu bergambar ini disajikan dalam ukuran persegi panjang yang memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat melihat secara konkret atas jawaban dari pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengamati secara langsung dalam bentuk gambar. Kartu ini praktis dibawa kemana mana karena terkenal dengan ukurannya yang tidak terlalu besar. Gambar yang dibuat menggunakan aplikasi corel draw X7.

### **e. Kartu Tantangan**

Kartu tantangan merupakan kartu yang didapatkan apabila spin mengarah pada “tantangan” sehingga siswa tidak bisa melangkah lagi namun mempunyai kesempatan untuk melakukan tantangan yang berupa praktik dan sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan sehingga ketika siswa dapat melakukan maka kartu

tantangan ini akan di ambil dan dijadikan *score*. Sehingga kartu tantangan akan sepadan dengan kartu jawab.

**f. Papan Kartu**

Papan kartu ini berfungsi untuk meletakkan 20 kartu jawaban dan 2 kartu tantangan untuk dapat dijawab maupun dipraktikkan oleh siswa. Papan ini terbuat dari kayu dengan ukuran 48cm x 33cm dan terdapat 22 tempat berwarna yang dilapisi mika bening untuk meletakkan kartu tersebut. Desain yang ada dalam papan disesuaikan dengan jenis-jenis pekerjaan dengan membuat corel X7.

**g. Buku Panduan**

Buku Panduan merupakan pedoman yang digunakan untuk memandu siswa dalam melakukan permainan. Sebelum permainan dimulai hendaknya guru bersama siswa memahami jalan mainnya dalam permainan ini sehingga media yang digunakan dapat tepat penggunaannya dalam membimbing proses pembelajaran berlangsung.

**2. Langkah- Langkah Penggunaan Media *Card Match Circle***

Langkah-Langkah penggunaan media *Card Match Circle* sebagai berikut.

- a. Media *Card Match Circle* dimainkan oleh minimal 2 kelompok.
- b. Setiap kelompok harus menunjuk 1 perwakilan sebagai pion.
- c. Setiap kelompok secara bergantian harus memilih kelompok mana yang akan bermain terlebih dahulu.

- d. Kelompok yang terdahulu main, akan memutar spin sebagai penentu langkah dalam karpet *circle* yang sudah dibuat.
- e. Pion harus melangkah sesuai dengan spin yang sudah diputar.
- f. Pion yang sudah melangkah dan berada dalam kotak harus membuka pertanyaan yang sudah ada dalam karpet *circle* tersebut.
- g. Setiap kelompok harus memilih kartu jawaban yang sesuai dengan pertanyaan.
- h. Setiap kelompok diberikan waktu maksimal 2 menit untuk mendiskusikan jawaban.
- i. Begitu pula dengan kartu tantangan yang diberikan waktu maksimal 4 menit untuk setiap kelompok dapat memerankan instruksi yang ada. Jika kelompok mampu memerankan dengan baik dan benar maka kartu dapat dimiliki sebagai *score*.
- j. Jika satu kelompok sudah selesai menjawab atau melakukan instruksi sesuai kartu maka akan dilanjutkan dengan urutan selanjutnya. Jika sudah dilakukan hingga urutan terakhir maka permainan akan dimulai dari urutan awal.
- k. Pemenang dapat ditentukan dari kelompok yang berhasil mengumpulkan kartu lebih banyak.
- l. Aturan d-k juga dilakukan untuk kelompok lainnya. Jika terdapat kelompok yang tidak mematuhi aturan maka *score* dikurangi sebanyak 5 kartu.
- m. Pergantian pion dapat dilakukan maksimal 1 menit dari pion yang semula.
- n. Setiap pemain dianggap selesai apabila sudah mencapai kotak finish.
- o. Permainan akan berakhir apabila semua kartu jawaban dan tantangan sudah terambil oleh pemain.

### **3. Keunggulan Media *Card Match Circle***

Media *Card Match Circle* tentunya dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lainnya. Keunggulan media ini adalah sebagai berikut.

- a. *Card Match Circle* merupakan inovasi baru dalam media pembelajaran IPS yang dibuat peneliti dengan memperhatikan bentuk, isi dan desain yang belum pernah ada pada pengembangan media pembelajaran IPS sebelumnya.
- b. Media ini dirancang agar dapat dimainkan oleh siswa sehingga pembelajaran melibatkan siswa.
- c. Komponen dalam media ini sangat mudah didapatkan.
- d. Media ini dapat dimainkan oleh beberapa kelompok.
- e. Media ini menggunakan gambar dan kalimat yang mudah dipahami siswa dalam menyajikan materi jenis-jenis pekerjaan.
- f. Media ini menyediakan tantangan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan secara langsung materi jenis-jenis pekerjaan sehingga siswa menjadi lebih aktif.
- g. Media ini di desain dengan memodifikasi teknis permainan melalui instruksi yang berbeda pada spin sehingga membuat siswa lebih tertarik.
- h. Media ini memiliki bentuk dengan dominan lingkaran yang akan membuat siswa lebih senang dan tertarik dengan pembelajaran yang bermakna.

#### **D. Kajian tentang Karakteristik Siswa Kelas III Sekolah Dasar**

Menurut teori piaget (Upton, 2012: 151-160 ) berpendapat anak- anak secara bertahap membentuk pemahaman tentang dunia melalui penjelajahan aktif dan termotivasi, yang mengarah pada pembentukan struktur-struktur mental yang disebut skema. Kualitas berpikir berbeda pada setiap tahap berikut ini.

##### **1. Tahap Sensorimotorik (0-2 tahun)**

Perkembangan bergantung pada tindakan bayi menggunakan indra-indra dan keterampilan-keterampilan motoriknya untuk menjelajahi dan belajar tentang dunia. Menurut piaget, pencapaian paling penting dalam tahap perkembangan ini adalah permanensi objek dan usia bulan-bulan pertama bayi berperilaku seolah-olah objek yang tidak dapat mereka lihat tidak lagi ada. Ia menguji hal ini dalam eksperimen mainan tersembunyi seperti berikut:

- a. Bayi ditunjuki sebuah mainan yang menarik
- b. Mainan diletakkan dalam jangkauan bayi dan ditutupi dengan kain lembut
- c. Meski memiliki kemampuan yang dibutuhkan untuk mengambil mainan tersebut hingga usia sekitar delapan atau sembilan bulan.

##### **2. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)**

Disebut demikian karena anak-anak belum bisa melakukan operasi-operasi mental (tugas-tugas berpikir logis), kendati awal penalaran logis dan berpikir simbolik telah tampak, terutama mendekati akhir tahap ini. Periode ini dibagi lagi menjadi dua subtahap:

- a. Keberfungsian simbolik (dua-empat tahun)



b. Berpikir intuitif (empat-tujuh tahun)

Ciri utama subtahap keberfungsian simbolik adalah kemampuan untuk secara mental mempresentasikan objek yang tidak tersaji (berpikir simbolik). Ini penting bagi perkembangan bahasa.

3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun)

Anak-anak memahami operasi-operasi mental yang dapat diubah dan dapat mendesenter, seperti ditunjukkan dalam kemampuan mereka untuk mengonservasi dan menjawab pertanyaan-pertanyaan inklusi kelompok dengan benar. Lebih penting bagi mereka dapat memberikan alasan logis untuk jawaban-jawaban mereka. Penalaran masih terbatas karena kendati anak dapat menalar secara logis dan memahami hubungan-hubungan kausal, mereka hanya dapat melakukannya jika penalaran tersebut dikaitkan dengan contoh-contoh konkret spesifik, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotesis atau abstrak.

4. Tahap operasional formal ( 11 tahun keatas )

Pada tahap ini pemikiran menjadi lebih logis. Remaja menyusun rencana untuk menjelaskan masalah dan menguji kemungkinan solusi-solusinya dengan cara yang sistematis dan terorganisasi sebagai lawan dari cara coba-coba yang menjadi ciri pendekatan anak-anak usia dini. Kemampuan untuk melakukan penalaran abstrak juga meningkat, pemikiran remaja tidak lagi terikat pada contoh-contoh konkret spesifik seperti dalam masa kanak-kanak akhir, yang berarti bahwa mereka dapat melakukan penalaran hipotesis-deduktif. Perubahan dalam keterampilan-

keterampilan kognitif ini tercermin dalam meningkatnya kemampuan remaja untuk memahami konsep-konsep ilmiah dan matematis yang semakin kompleks.

Menurut Bassett (Sumantri & Permana, 1999: 12) berpendapat bahwa karakteristik anak usia SD secara umum, antara lain :

- a. Secara ilmiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik dengan dunia sekitar sehingga siswa akan lebih tertarik dengan sesuatu yang berbeda dan baru.
- b. Siswa sekolah dasar lebih senang bermain dan lebih suka bergembira,
- c. Suka mengatur dirinya untuk mengatasi banyak hal, mencoba usaha-usaha baru.
- d. Terdorong untuk berprestasi jika mengalami ketidakpuasan sehingga membuat siswa sekolah dasar cenderung optimis.
- e. Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan siswa, maka dari itu diperlukan dukungan sekolah untuk mewujudkannya. Sekolah menyediakan lingkungan belajar yang mendukung siswa melakukan berbagai kegiatan untuk membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi mereka dengan lingkungannya. Dengan adanya lingkungan yang mendukung pembelajaran melalui pengadaan media yang konkret akan membantu dalam mencapai tujuan.

Pengembangan media ini disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III yang sedang berada dalam tahap konkret, suka bermain, suka bekerja, dan memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi. Sehingga peneliti mengembangkan media *Card Match Circle* yang menyediakan gambar konkret dan merangsang siswa untuk beraktivitas dalam permainan. Adanya permainan yang telah dimodifikasi maka menimbulkan

rasa keingin tahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Maka dari itu, pengembangan media *Card Match Circle* memperhatikan kebutuhan dan karakteristik kelas III di SD Muhammadiyah Karangbendo.

#### **E. Kajian Penelitian Relevan**

a. Penelitian karya Anggarawati, A. (2014) dengan judul Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD Negeri 26 Dangin Puri, Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran Make A Match berbantuan media kartu gambar dan siswa yang belajar secara konvensional pada mata pelajaran IPS ( $t_{hit} = 3,20 > t_{tab} = 2,00$ ). Dari rata-rata nilai gain skor ternormalisasi IPS yang belajar dengan model pembelajaran Make A Match berbantuan media kartu gambar lebih tinggi dari siswa yang belajar secara konvensional ( $0,49 > 0,33$ ). Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Make A Match berbantuan media kartu gambar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SD Negeri 26 Dangin Puri Tahun Pelajaran 2013/2014. Perbedaan penelitian yang dilakukan Anggarawati, A. (2014) dengan peneliti yaitu ditemukan perbedaan pada teknis menggunakannya yang hanya mencocokkan antara kartu gambar dan kartu pernyataan yang sesuai sedangkan peneliti menggunakan kartu soal dan kartu jawab sehingga tersedia kartu pertanyaan yang dapat menimbulkan siswa berpikir kritis untuk mendapatkan jawabannya pada kartu jawab yang sudah didesain menarik dan memuat informasi tentang materi “jenis-jenis pekerjaan”.

b. Penelitian karya Asih Mardati (2015) dengan judul Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas 1 SDN Percobaan 3 Pakem tahun ajaran 2013/2014. Hasilnya Keefektif-an ditinjau dari hasil belajar peserta didik menunjukkan ada perbedaan rata-rata 81,41 menjadi 85,12. Ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai sigifikansi sebesar 0,001 dengan taraf signifikansi 0,005. Kepraktisan penggunaan media ditinjau dari hasil observasi guru diperoleh persentase 95% dan hasil observasi peserta didik diperoleh 88,75% dengan masing-masing kriteria kepraktisan sama yaitu “Sangat Praktis”. Sehingga media dapat dikatakan layak untuk digunakan. Perbedaan penelitian yang dilakukan Asih Mardati (2015) dengan peneliti yaitu kartu jawaban dan kartu pertanyaan yang dihasilkan tidak dimodifikasikan dengan permainan dan hanya terbatas pada pemakaian kelompok kecil sedangkan peneliti mengombinasikan penggunaan kartu melalui permainan yang didukung oleh beberapa komponen seperti spin, karpet *circle*, papan jawaban sehingga dapat digunakan untuk kelompok besar.

c. Penelitian skripsi karya Isna Maulida Rahmayanti (2017) dengan judul Pengembangan Media Kartu Pekerjaan Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD . Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu pekerjaan pada mata pelajaran IPS kelas III SD yang dihasilkan sudah dikatakan layak digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan kategori sangat baik (4,33), hasil validasi ahli media menunjukkan kategori sangat baik (4,33), hasil uji coba lapangan awal menunjukkan kategori sangat baik (4,45), hasil uji coba lapangan utama

menunjukkan kategori baik (4,22), dan hasil uji coba lapangan operasional menunjukkan kategori sangat baik (4,55). Perbedaan penelitian yang dilakukan Isna Maulida Rahmayanti (2017) dengan peneliti yaitu pada kartu jenis-jenis pekerjaan mempelajari secara kognitif terhadap pemaknaan “mengenal jenis-jenis pekerjaan” sedangkan peneliti melakukan modifikasi permainan dengan adanya kartu tantangan untuk “mengenal jenis-jenis pekerjaan” yang akan mengembangkan keterampilan siswa dalam mempraktikkan materi tersebut. Selain itu media yang dihasilkan peneliti sudah dimodifikasi dengan menggunakan spin, karpet *circle*, kartu jawaban, kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan papan jawaban yang dapat membuat siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.

#### **F. Kerangka Pikir**

Materi pada pelajaran IPS di sekolah dasar cenderung bersifat abstrak sehingga dalam proses pembelajaran perlu membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Media juga dapat menghubungkan materi-materi khususnya pada materi IPS yang bersifat abstrak menuju hal-hal yang konkret yang dekat dengan lingkungan siswa.

Mengingat bahwa media merupakan hal penting, sudah seharusnya sekolah menggunakan media sebagai perantara penyalur informasi. Media pembelajaran haruslah membuat siswa tertarik sehingga memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran haruslah membuat siswa semakin paham dan pembelajaran menjadi berpusat pada siswa sehingga keaktifan siswa mengikuti pembelajaran IPS

juga meningkat. Namun pada kenyataannya pengembangan media pembelajaran IPS yang digunakan belum dilakukan sehingga media yang konkret dan dapat melibatkan siswa secara aktif melalui permainan belum dibuat.

Penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan saat ini belum mampu melibatkan siswa untuk aktif dan memahami materi yang abstrak dalam pembelajaran. Hal ini ditemukan di 3 SD yang menjadi sampel dari penelitian yaitu SDN 1 Pomah, SD Muhammadiyah Domban 2, SD Muhammadiyah Karangbendo yang masih menggunakan media pada umumnya seperti buku, globe, peta dan media visual lainnya yang belum dikembangkan untuk membantu pemahaman siswa dalam materi yang lebih konkret sehingga wawasan pada materi yang masih abstrak tersebut menjadi lebih jelas untuk menggambarkan maksud dari penjelasan yang disampaikan.

Disamping itu dengan adanya lingkungan geografis siswa yang berbeda membuat siswa sulit memahami materi yang abstrak seperti “jenis-jenis pekerjaan”. Terdapat siswa yang tinggal di dataran rendah sehingga ia tidak mengetahui jenis pekerjaan yang berhubungan dengan tempat tinggal di dataran tinggi ataupun laut. Hal ini akan menjadi kendala bagi siswa di dalam memahami suatu materi karena tahap perkembangan siswa kelas III SD masih operasional konkret.

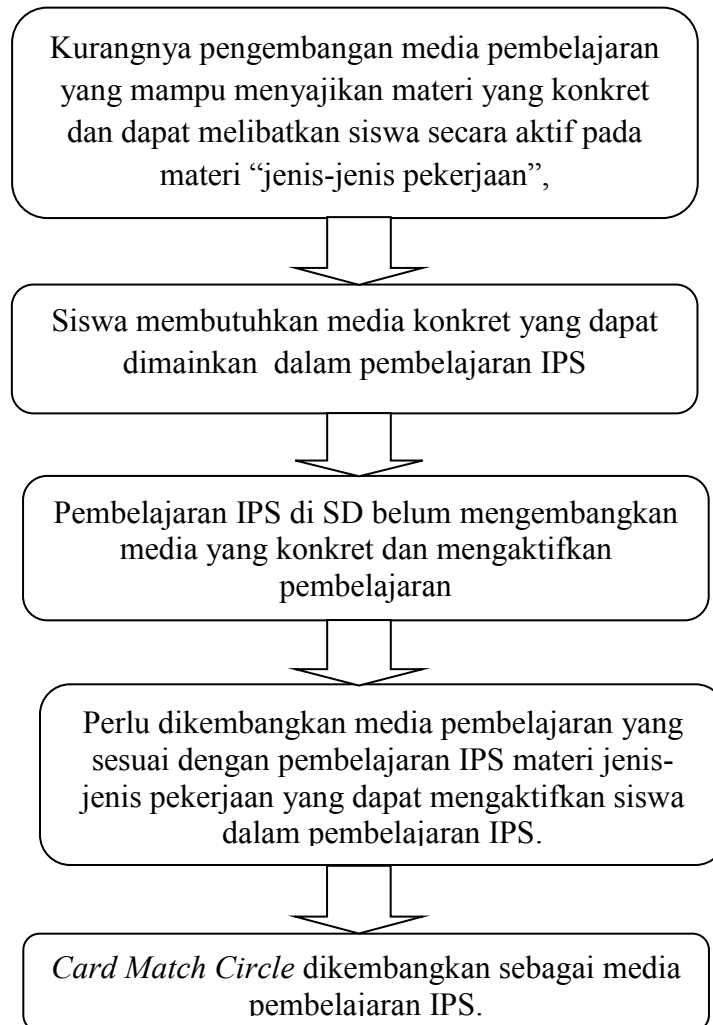
Oleh sebab itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik, konkret, berpusat pada siswa serta menyenangkan. Media *Card Match Circle* merupakan media yang didesain dengan menarik dan dapat dimainkan oleh siswa. Media ini akan

membangkitkan motivasi siswa untuk belajar karena dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu dengan adanya media ini maka siswa akan lebih paham dengan materi yang sedang dipelajari karena menggunakan bahasa dan ilustrasi gambar yang mudah dipahami oleh siswa.

Peneliti ingin mengembangkan sebuah media yang mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik, konkret, berpusat pada siswa serta menyenangkan. Diharapkan dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan dan konkret akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS yang sedang berlangsung. Pembuatan media pembelajaran disesuaikan dengan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas dan peneliti mengembangkan media pembelajaran IPS materi “jenis-jenis pekerjaan” yang belum pernah dibuat.

Materi “jenis-jenis pekerjaan” sangat berhubungan dengan kehidupan siswa sekolah dasar disekitar lingkungannya yang meliputi keluarga, masyarakat, maupun sekolahnya. Pada umumnya siswa harus memahami agar mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi tersebut dan menyikapi masalah sosial dengan bijaksana. Maka dari itu materi ini terletak pada materi kelas III SD di semester 2.

Diharapkan dengan membuat media pembelajaran siswa menjadi lebih paham terhadap materi “jenis-jenis pekerjaan” karena terdapat gambar konkret dari kehidupan sehari-hari yang mencerminkan pekerjaan yang ada di masyarakat sekitar, selain konkret maka siswa dapat terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran yang dibantu dengan adanya media *Card Match Circle*.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

### G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoretis yang telah dijelaskan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan diperoleh jawaban melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara mengembangkan media *Card Match Circle* yang layak digunakan untuk kelas III materi “jenis-jenis Pekerjaan?”.



2. Bagaimana penilaian ahli media terkait produk media *Card Match Circle* untuk pembelajaran “jenis-jenis pekerjaan”?
3. Bagaimana penilaian ahli materi terkait produk media *Card Match Circle* untuk pembelajaran “jenis-jenis pekerjaan”?
4. Bagaimana penilaian siswa terkait produk media media *Card Match Circle* untuk pembelajaran “jenis-jenis pekerjaan”?

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (research and development). Borg & Gall (Arifin, 2011: 126) mengemukakan bahwa “Research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products”. Pendapat ini didukung Setyosari (2012: 194) yang mengatakan “penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”.

Pendapat lain mengemukakan bahwa research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 407). Gay, Mills, dan Airasian (Emzir, 2012: 263) mengemukakan bahwa tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Maka dari itu produk yang dikembangkan oleh penulis yaitu *Card Match Circle*

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan media *Card Match Circle* dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Borg & Gall (Emzir, 2012: 271) yang terdiri atas 10 langkah pengembangan yaitu:

1. Penelitian dan Pengumpulan data
2. Tahap Perencanaan
3. Pengembangan Bentuk Awal Produk
4. Uji Coba Lapangan Awal
5. Revisi Produk
6. Uji Coba Lapangan Utama
7. Revisi Produk Operasional
8. Uji Coba Lapangan Operasional
9. Revisi Produk Akhir
10. Desminasi dan Implementasi

Dari 10 langkah pengembangan tersebut, penelitian ini hanya dilakukan sampai pada langkah ke-9 saja. Kegiatan desiminasi tidak dilakukan karena keterbatasan sumber daya dan kemampuan peneliti. Adapun penelitian ini dimodifikasi menggunakan langkah pengembangan media berdasarkan pernyataan Sadiman mengenai pengambilan subjek yang disesuaikan dengan kondisi lapangan. Berikut penjelasan mengenai prosedur pengembangan media *Card Match Circle* yang digunakan dalam penelitian ini.

#### **1. Penelitian dan Pengumpulan data**

Tahapan ini dilakukan peneliti untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang ada dalam pembelajaran IPS di kelas III SD melalui pengambilan data ketersediaan media pembelajaran di 3 SD yaitu SDN 1 Pomah, SD Muhammadiyah

Domban 2, dan SD Muhammadiyah Karangbendo. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan angket yang dilakukan pada 11,12,13 Januari 2017 .

Kegiatan yang dilakukan selanjutnya adalah mengkaji teori-teori maupun hasil penelitian yang berkaitan dengan rancangan pengembangan produk. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh data penelitian yang dapat dibandingkan dengan teori-teori yang sudah disesuaikan dengan variabel sehingga dari kesesuaian tersebut dapat dijadikan landasan untuk menentukan produk yang akan dikembangkan.

## **2. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini, peneliti melakukan langkah sebagai berikut.

- a. Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan saat membuat media *Card Match Circle*.
- b. Melakukan tinjauan pustaka tentang materi yang akan dibuat melalui tinjauan SK dan KD dari data yang diminta peneliti dari pihak sekolah agar dapat menyesuaikan materi yang ada di SD Muhammadiyah Karangbendo. Selain itu, peneliti juga membaca buku ilmu pengetahuan sosial dari beberapa referensi untuk mencari informasi tentang jenis-jenis pekerjaan yang ada di lingkungan sekitar siswa.
- c. Mencari referensi tentang penelitian yang bersangkutan dengan media yang akan dikembangkan berupa kartu dan modifikasi permainan. Referensi yang ditemukan peneliti bersumber pada penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan jurnal penelitian.
- d. Mendesain penggunaan media yang bersangkutan dengan teknis permainan, desain sementara, dan nama yang cocok untuk pengembangan media.

- e. Membuat daftar pertanyaan dan jawaban untuk bahan pembuatan kartu pertanyaan dan jawaban.
- f. Membuat rancangan awal modifikasi komponen yang akan di hubungkan dengan penggunaan kartu pertanyaan, jawaban dan tantangan dan ditemukan spin, karpet circle, papan jawaban sebagai modifikasinya.

Pengembangan draft produk awal

- a. Menyusun RPP materi “jenis-jenis pekerjaan”.
- b. Menyusun kisi-kisi dan membuat instrumen uji kelayakan ahli media dan materi serta uji pengguna.
- c. Melakukan validasi instrumen kepada validator materi dan validator media.
- d. Membuat desain spin, karpet circle, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu tantangan, dan papan jawaban dengan membuat sketsa gambar animasi jenis-jenis pekerjaan dan kemudian diberikan pewarnaan pada sket tersebut, namun terdapat beberapa gambar yang mengambil di internet yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuannya agar terdapat gambar yang terlihat nyata sesuai dengan lingkungan yang siswa lihat. Jika sudah dibuat gambarnya maka dibuat materi nya yang disusun dengan melihat sumber buku IPS yang ada.

### **3. Pengembangan Bentuk Awal Produk**

Tahap ini peneliti mulai membuat produk *Card Match Circle* sesuai dengan perencanaan awal yang sudah dirancang.

Pembuatan *Card Match Circle*, sebagai berikut.

- a. Desain kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu tantangan, buku panduan di cetak menggunakan kertas ivory 210.
- b. Desain karpet *circle* dan papan jawaban di cetak dengan menggunakan banner dengan ketebalan 400 gram sedangkan desain spin dengan menggunakan stiker.
- c. Pembuatan kantong pada karpet circle dengan memberikan sayatan dan menempel bagian belakang agar kartu pertanyaan dapat dimasukkan kedalam karpet *circle*. Penempelan bagian belakang menggunakan lem G dan membuat sayatan dibantu dengan *cutter* dan penggaris pada 20 kotak.
- d. Pembuatan papan jawaban dan spin menggunakan kayu dengan ukuran yang sudah peneliti tentukan dan kemudian desain spin dan papan ditempel pada kayu yang sudah dibuat. Untuk papan jawaban masih dilakukan penempelan mika bening pada setiap kotak kartu dengan menggunakan lem dan memberikan plester untuk bagian tepi agar semakin rapi.

Setelah itu peneliti melakukan validasi baik dari segi media maupun materi. Validasi dari segi media dilakukan oleh dosen dari prodi Teknologi Pendidikan yaitu bapak Sungkono, M.Pd. dan validasi dari sisi materi dilakukan oleh dosen IPS dari prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Dr. Anwar Senen, M.Pd. Kegiatan selanjutnya adalah revisi sesuai masukan dari para ahli (validator). Kegiatan ini berfungsi untuk menghasilkan media *Card Match Circle* yang layak digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar.

#### **4. Uji Coba Lapangan Awal**

Menurut Borg and Gall, uji coba awal dilakukan pada satu sampai tiga sekolah, yang melibatkan enam sampai dua belas subjek. Pada tahap ini, peneliti memodifikasi jumlah subjek penelitian dengan menyesuaikan kondisi lapangan. Proses modifikasi ini menggunakan pendapat dari Sadiman, dkk. Sadiman, dkk (2007: 183) mengemukakan bahwa pada tahap evaluasi satu lawan satu dibutuhkan dua siswa atau lebih yang dapat mewakili populasi target dari permainan *card match circle* yang telah dibuat. Kedua siswa yang telah dipilih tersebut merupakan jumlah minimal, hendaknya satu siswa dari jumlah siswa uji coba tersebut mempunyai kemampuan umumnya di bawah rata-rata dari siswa lain yang di atas rata-rata. Peneliti menggunakan angket yang diisi siswa untuk mengetahui respon dari setiap siswa.

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada 3 orang siswa SD Muhammadiyah Karangbendo kelas III B. Pengambilan subjek uji coba dilakukan berdasarkan pemilihan acak dari seluruh subjek kelas. Subjek uji coba di minta untuk belajar dan bermain dengan media *Card Match Circle* yang sudah dibuat oleh peneliti. Percobaan tersebut dilakukan pada saat pembelajaran IPS sehingga siswa diminta untuk belajar tentang jenis-jenis pekerjaan melalui media yang sudah dibuat oleh peneliti. Selama uji coba berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan siswa dalam menggunakan produk tersebut. Kegiatan dilanjutkan dengan

pengisian angket respon siswa terkait dengan media *Card Match Circle* yang telah dikembangkan.

## **5. Revisi Produk**

Perbaikan terhadap produk dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan awal yaitu data dari observasi, wawancara dan angket. Dari data tersebut peneliti akan mengetahui kekurangan dari produk yang sudah diuji cobakan saat percobaan awal sehingga diharapkan peneliti dapat memperbaiki produk awal hingga menjadi produk yang lebih baik dari sebelumnya. Perbaikan yang dimaksudkan tetap berpedoman pada data saat di lapangan.

## **6. Uji Coba Lapangan Utama**

Uji coba lapangan dilakukan berdasarkan uji coba skala kecil kemudian diuji cobakan kembali kepada subjek yang jumlahnya lebih besar. Menurut Borg and Gall, uji coba lapangan dilakukan pada lima sampai lima belas sekolah dengan melibatkan tiga puluh hingga seratus siswa. Uji coba lapangan dalam penelitian dimodifikasi menggunakan pendapat dari Sadiman, dkk tentang banyaknya subjek penelitian. Sadiman, dkk (2007: 184) mengungkapkan bahwa pada tahap uji coba lapangan kecil dapat dilakukan kepada sepuluh sampai dua puluh siswa yang dapat mewakili populasi. Siswa yang dipilih hendaknya dapat mewakili karakteristik populasi. Sampel tersebut terdiri dari siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai; laki-laki dan perempuan dari berbagai usia dan latar belakang.



Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada 10 orang siswa SD Muhammadiyah Karangbendo kelas III B. Subjek uji coba dipilih secara acak. Selama uji coba berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap kegiatan siswa dalam menggunakan media *Card Match Circle*. Kegiatan dilanjutkan dengan pengisian angket respon siswa serta melakukan wawancara untuk meminta tanggapan kepada siswa terkait dengan media *Card Match Circle* yang telah dikembangkan.

#### **7. Revisi Produk Operasional**

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan utama yaitu data dari observasi, wawancara, dan angket. Revisi tahap kedua bertujuan untuk menghasilkan produk lebih baik dari sebelumnya. Perbaikan produk juga mempertimbangkan saran dan masukan dari ahli media dan materi.

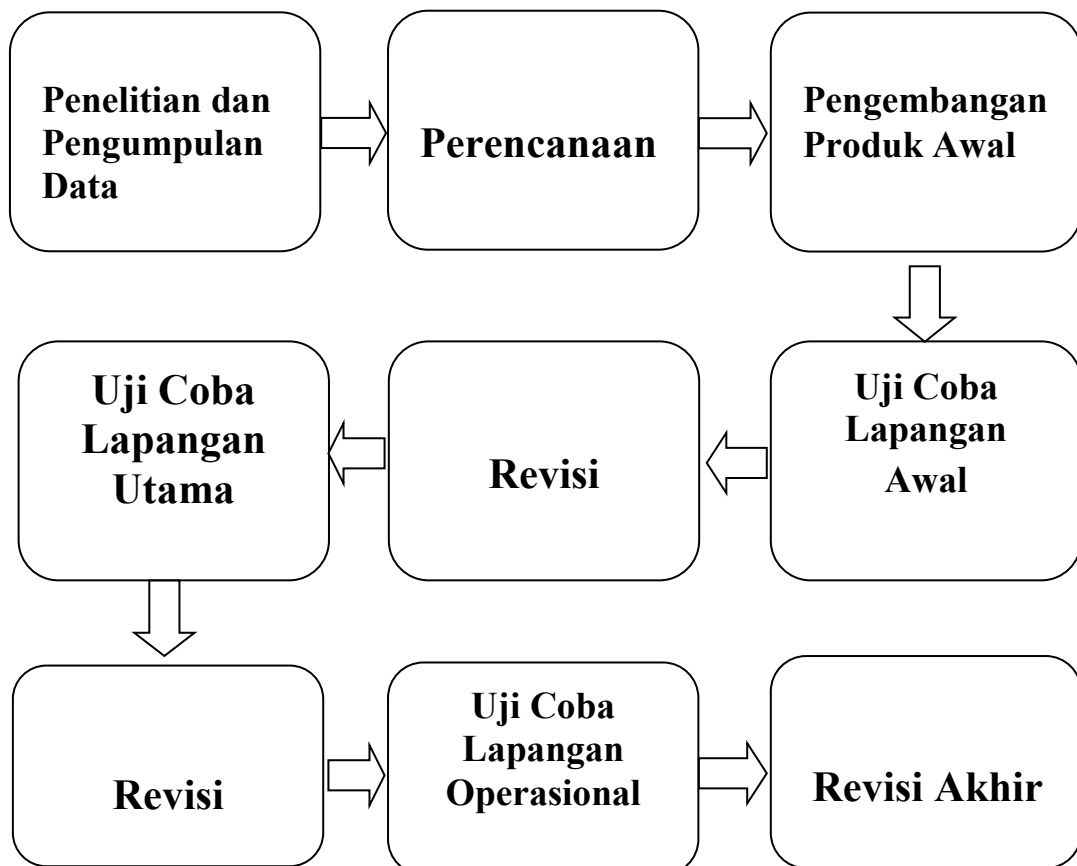
#### **8. Uji Coba Lapangan Operasional**

Uji coba lapangan dilakukan setelah produk direvisi menjadi produk yang layak dan memadai. Menurut Borg and Gall, uji coba lapangan dilakukan pada sepuluh sampai tiga puluh sekolah dengan melibatkan empat puluh hingga dua ratus siswa. Uji coba lapangan dalam penelitian dimodifikasi menggunakan pendapat dari Sadiman, dkk tentang banyaknya subjek penelitian. Sadiman, dkk (2007:185) mengungkapkan bahwa pada tahap uji coba lapangan membutuhkan keterlibatan tiga puluh siswa dengan karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, dan lainnya) sesuai dengan karakteristik sasaran. Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada 30 siswa kelas III A SD Muhammadiyah

Karangbendo. Kegiatan ini juga disertai dengan observasi, pengisian angket siswa, serta meminta tanggapan kepada siswa terkait dengan media yang telah dikembangkan.

## 9. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba lapangan operasional, maka langkah selanjutnya adalah melakukan revisi tahap akhir. Apabila sudah dilakukan revisi tahap akhir, maka media *Card Match Circle* dinyatakan layak untuk pembelajaran IPS



Gambar 2. Langkah- Langkah Pengembangan Media *Card Match Circle* yang dikembangkan oleh Sugiono (Emzir, 2012: 275)

## **C. Desain Uji Coba Produk**

### **1. Desain Uji Coba Produk**

Setelah produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya adalah uji coba produk. Produk harus diujicobakan terlebih dahulu kepada subjek penelitian. Adapun tahapan uji coba adalah sebagai berikut.

- a. Uji coba kelas lapangan awal, yaitu produk diuji cobakan kepada 3 orang siswa dari kelas III B SD Muhammadiyah Karangbendo.
- b. Uji coba lapangan utama, yaitu produk diuji cobakan kepada 10 orang kelas kelas III B SD Muhammadiyah Karangbendo.
- c. Uji coba lapangan operasional dalam hal ini adalah 30 orang siswa dari kelas III A Muhammadiyah Karangbendo.

### **2. Subjek Coba**

Penelitian pengembangan media *Card Match Circle* dilakukan di SD Muhammadiyah Karangbendo yang beralamatkan di jalan Bulu, Karangbendo, Banguntapan Bantul. Sekolah ini mempunyai akreditasi A yang sudah dianggap berkualitas baik. SD Muhammadiyah Karangbendo memiliki 12 kelas dengan total guru yang mengajar ada 27 guru. Subjek penelitian adalah siswa kelas III A, III B dari SD Muhammadiyah Karangbendo. Untuk kelas III A terdapat jumlah siswa 30 dan yang terlibat 30 siswa sedangkan kelas III B terdapat jumlah siswa 32 dan yang terlibat 13 siswa.

### **3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

#### **a. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan suatu data (Arikunto, 2010: 193). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

##### **1) Angket**

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 199). Dalam penelitian ini, angket berbentuk rating-scale. Rating-scale adalah angket yang isinya pernyataan yang diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan (Arikunto, 2010: 195). Angket ditujukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa untuk dimintai tanggapannya terhadap media *Card Match Circle* yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari angket akan diolah menjadi data kuantitatif

##### **2) Wawancara**

Wawancara semi terstruktur dilakukan di 3 sekolah dasar untuk memperoleh data yaitu di SDN 1 Pomah, SD Muhammadiyah Domban 2, SD Muhammadiyah Karangbendo. Jenis wawancara ini bertujuan untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka menggunakan pedoman wawancara dan dikembangkan saat penelitian sehingga peneliti mengejar pertanyaan sesuai dengan apa yang ingin didapatkan dari narasumber. Wawancara dilakukan ketika pengumpulan data awal dan studi pendahuluan. Wawancara bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam

pembelajaran di kelas. Hasil dari wawancara ini peneliti mampu merumuskan kebutuhan media pembelajaran IPS yang akan dikembangkan sesuai dengan taraf perkembangan siswa kelas III SD.

### **3) Observasi**

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi tidak terstruktur. Observasi tidak terstruktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi (Sugiyono, 2013: 205). Observasi tidak terstruktur dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada tahap studi pendahuluan dan uji coba. Observasi pertama bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran IPS. Sedangkan observasi selanjutnya dilakukan untuk mengetahui proses penggunaan media. Observasi ini sebagai sarana untuk memperbaiki media *Card Match Circle* agar layak digunakan saat pembelajaran berlangsung.

#### **b. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon siswa. Validasi media dilakukan oleh Bapak Sungkono, M.Pd. dan Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan IPS dari prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Kisi-kisi instrumen untuk validasi media dikembangkan indikator pemilihan media (Sudjana & Rivai 2005: 4) yaitu, ketepatan tujuan, dukungan terhadap isi pembelajaran, dan kemudahan memperoleh media. Kisi-kisi juga dikembangkan dengan indikator manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Midun (Rayandra, 2012: 41 )

yaitu kemenarikan pembelajaran dan keaktifan siswa untuk berfikir kritis. Media *Card Match Circle* merupakan pengembangan dari media visual, maka dari itu instrumen dikembangkan melalui prinsip media visual.

### Kisi-kisi instrumen Pengumpulan Data

Kisi-kisi instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut ini.

#### a. kisi-kisi instrumen validasi media

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

| No           | Aspek                    | Indikator  | No Butir | jumlah Butir |
|--------------|--------------------------|--|----------|--------------|
| 1            | Kriteria pemilihan media | Kesesuaian media dengan kompetensi dasar                       | 1        | 1            |
|              |                          | Kesesuaian media dengan tujuan pembelejaraan                   | 2        | 1            |
|              |                          | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD                 | 3        | 1            |
|              |                          | Kemudahan memperoleh perangkat pembuat media                   | 4        | 1            |
| 2            | Kebermanfaatan media     | Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa             | 5        | 1            |
|              |                          | Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa dalam berpikir kritis | 6        | 1            |
|              |                          | Kemudahan dalam penggunaan Media                               | 7        | 1            |
| ASPEK VISUAL |                          |  |          |              |
| 3            | Kesederhanaan            | Kejelasan gambar yang disajikan                                | 8        | 1            |
|              |                          | Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa                    | 9        | 1            |
|              |                          | Ketepatan ukuran huruf yang Digunakan                          | 10       | 1            |
| 4            | Keterpaduan              | Kesesuaian gambar <i>Card Match Circle</i> dengan materi       | 11       | 1            |

| No | Aspek        | Indikator   | No Butir | jumlah Butir |
|----|--------------|---|----------|--------------|
| 5  | Penekanan    | Keawetan media yang dibuat  | 12       | 1            |
|    |              | Keamanan media saat digunakan   | 13       | 1            |
| 6  | Keseimbangan | Ukuran <i>Circle</i> (karpas <i>circle</i> dan spin) sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar) | 14       | 1            |
|    |              | Ukuran kartu sesuai (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)   | 15       | 1            |
| 7  | Bentuk       | Keunikan bentuk yang disajikan  | 16       | 1            |
|    |              | Kerapihan komponen media  | 17       | 1            |
| 8  | Warna        | Ketepatan pemilihan warna   | 18       | 1            |
|    |              | Kejelasan warna yang disajikan  | 19       | 1            |
| 9  | Garis        | Kejelasan garis batas pada papan<br><i>Card Match Circle</i>  | 20       | 1            |

Kisi-kisi instrumen untuk validasi materi dikembangkan indikator pengembangan materi. Terdapat 2 kisi-kisi validasi materi yang dikembangkan oleh peneliti dikarenakan adanya perbaikan dari validator instrumen. Untuk validasi pertama digunakan 3 aspek dari pendapat Muslich (2010: 292) yaitu keakuratan, kesesuaian dan kemenarikan. Untuk validasi ke dua menggunakan 4 aspek yang diadaptasi dari pendapat Hamalik (2011: 178) yaitu signifikansi, validasi relevansi, learnbility dan minat, sehingga saat validasi ahli materi peneliti membuat dua instrumen untuk digunakan menguji kelayakan materi. Perbedaan melalui perbaikan ini didapatkan indikator yang lebih rinci untuk mengukur isi materi yang akan dibuat menjadi bahan pembuatan media *Card Match Circle*.

b. kisi-kisi instrumen validasi materi

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 1

| No | Aspek       | Indikator  | No. Butir | Jumlah |
|----|-------------|--|-----------|--------|
| 1  | Akurat      | Ketepatan materi dengan media <i>Card Match Circle</i>         | 1         | 1      |
| 2  | Kesesuaian  | Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi                    | 2         | 1      |
|    |             | Kesesuaian materi dengan dengan kompetensi dasar               | 3         | 1      |
|    |             | Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa                   | 4         | 1      |
| 3  | Kemenarikan | Kemenarikan sajian materi dalam media <i>Card Match Circle</i> | 5         | 1      |

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi 2

| No | Aspek        | Indikator  | No. Butir | Jumlah |
|----|--------------|--|-----------|--------|
| 1  | Signifikansi | Ketepatan materi dengan <i>Card Match Circle</i>                             | 1         | 1      |
|    |              | Kedalaman materi dalam <i>Card Match Circle</i>                              | 2         | 1      |
| 2  | Validasi     | Kesesuaian materi dengan standar kompetensi                                  | 3         | 1      |
|    |              | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar                                    | 4         | 1      |
| 3  | Relevansi    | Kesesuaian tingkat kesulitan pertanyaan dalam media <i>Card Match Circle</i> | 5         | 1      |
|    |              | Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media <i>Card Match Circle</i>        | 9         | 1      |
| 4  | Learnbility  | Media mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran dalam penyampaian materi     | 6         | 1      |
|    |              | Kesesuaian penyajian materi dengan tingkat perkembangan siswa                | 10        | 1      |



| No | Aspek | Indikator   | No. Butir | Jumlah |
|----|-------|---|-----------|--------|
| 5  | Minat | Media mampu memotivasi siswa dalam memperdalam materi jenis-jenis pekerjaan | 7         | 1      |
|    |       | Kemenarikan sajian materi dalam media <i>Card Match Circle</i>              | 8         | 1      |

Selanjutnya, angket tanggapan siswa terhadap *Card Match Circle* divalidasi oleh Bapak Dr. Anwar Senen, M.Pd selaku dosen mata kuliah Ilmu Pengetahuan Sosial PGSD FIP UNY. Pembuatan angket respon siswa di kembangkan peneliti dari penelitian sebelumnya oleh Fani Akdiana dalam skripsinya “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAMBLE AKSARA JAWA UNTUK KELAS IV SD N SAMIRONO”.

Tabel 8. Kisi - Kisi Instrumen Angket Respon Siswa

| No | Indikator   | No Butir | Jumlah Butir |
|----|---|----------|--------------|
| 1  | Kejelasan petunjuk penggunaan media                   | 1        | 1            |
| 2  | Kemampuan media menarik perhatian anak                | 2        | 1            |
| 3  | Penggunaan warna dalam media <i>Card Match Circle</i> | 3,4      | 2            |
| 4  | Kesesuaian gambar dengan materi jenis-jenis pekerjaan | 5        | 1            |
| 5  | Kejelasan tulisan dalam media                         | 6        | 1            |
| 6  | Kemudahan penggunaan media                            | 7        | 1            |
| 7  | Keamanan media  | 8        | 1            |
| 8  | Kemampuan media membuat pembelajaran Menyenangkan     | 9        | 1            |
| 9  | Ketepatan media untuk materi jenis-jenis pekerjaan    | 10       | 1            |

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistic deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 untuk mengetahui kualitas produk. Langkah yang digunakan menggunakan

pengkategorisasian oleh Widoyoko (2010: 238). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Konversi Data Kualitatif

| Rumus  | Rerata skor  | Kriteria      |
|--|--------------|---------------|
| $X > X_i + 1,8 \times S_{bi}$                              | $>4,2$       | Sangat Baik   |
| $X_i + 0,6 \times S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 \times S_{bi}$ | $>3,4 - 4,2$ | Baik          |
| $X_i - 0,6 \times S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 \times S_{bi}$ | $>2,6 - 3,4$ | Cukup         |
| $X_i - 1,8 \times S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times S_{bi}$ | $>1,8 - 2,6$ | Kurang        |
| $X \leq X_i - 1,8 \times S_{bi}$                           | $\leq 1,8$   | Sangat Kurang |

Dalam penelitian ini, media akan dianggap layak digunakan apabila memenuhi kriteria minimal baik. Sehingga media dianggap layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan apabila memiliki rerata skor 3,4.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Hasil Pengembangan Produk Awal**

Media *Card Match Circle* pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan di kelas III SD ini dikembangkan berdasarkan model Borg dan Gall. Tahap Penelitian dan pengumpulan informasi awal dilakukan dengan studi pustaka wawancara, observasi kelas III Sekolah Dasar di Kabupaten Klaten, Sleman, dan Bantul. Penelitian awal atau analisis kebutuhan penting dilakukan untuk memperoleh informasi awal ketersediaan media pembelajaran dan karakteristik pembelajaran IPS kelas III SD guna melakukan pengembangan. Kegiatan awal ini dilakukan dengan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas III dan kepala sekolah berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang akan dibuat. Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan diperoleh informasi sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran seperti buku, atlas, globe, vcd pembelajaran yang dijadikan pedoman satu-satunya dalam pembelajaran sehingga mengakibatkan pembelajaran *teacher centered*.
2. Pembelajaran masih mengandalkan media pembelajaran yang sering digunakan setiap tahun pelajaran sehingga kurang menarik dan bermakna.
3. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang konkret dan dapat melibatkan siswa secara aktif pada materi “jenis-jenis pekerjaan”.

4. Perbedaan letak geografis siswa yang menyebabkan keterbatasan dalam memaknai Materi IPS “jenis-jenis pekerjaan” di sekitarnya.
5. Guru kurang optimal di dalam membuat media yang bersangkutan dengan materi jenis-jenis pekerjaan.

Selain melakukan studi pendahuluan peneliti juga melakukan perencanaan awal dalam pengembangan produk yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III SD di 3 kabupaten Klaten, Sleman, dan Bantul. Dalam proses pengembangan produk awal, terdapat beberapa hal yang menjadi perhatian peneliti. *Card Match Circle* merupakan media visual, maka dalam pengembangannya memperhatikan prinsip media visual. Berikut merupakan penjelasan dari prinsip media visual yang diperhatikan dalam pengembangan produk.

#### 1. Kesederhanaan

Kesederhanaan pada *media Card Match Circle* ditunjukkan melalui pemilihan komponen huruf, angka, gambar dan bentuk yang mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Selain mudah dipahami pemilihan huruf, angka dan gambar pada media ini mampu menarik siswa. Jenis huruf yang digunakanpun berbeda agar siswa tidak bosan namun sederhana dan masih bisa dibaca. Huruf yang digunakan pada spin menggunakan *arial* dengan ukuran 29 pt. Pada karpet *circle* menggunakan jenis huruf valken dengan ukuran 60 pt. Pada kartu jawab menggunakan huruf *arial* dengan ukuran 18 pt . Pada kartu pertanyaan menggunakan jenis huruf *britannic bold* dengan ukuran 66 pt. Sedangkan pada papan kartu jawab menggunakan jenis huruf *arial* dengan ukuran 24 pt.

Buku panduan disusun dengan *font arial* dengan ukuran font 11 pt. Selain itu, gambar yang digunakan pada media disesuaikan dengan jenis-jenis pekerjaan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Agar siswa lebih mudah mencerna gambar tersebut peneliti membuat kombinasi antara gambar animasi dan sesuai dengan kenyataannya karena siswa kelas III A dan III B di SD Muhammadiyah Karangbendo menyukai gambar yang menarik dan sesuai dengan kenyataannya.

## 2. Keterpaduan atau kesatuan

Keterpaduan mengacu pada komponen visual yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama, yaitu meliputi ilustrasi gambar, teks dan tata letak. *Card Match Circle* dirancang dengan memperhatikan ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu jenis-jenis pekerjaan sehingga terjadi keterpaduan antara media dengan materi.

Gambar yang dibuat dalam media *Card Match Circle* sebagian diambil dari internet dikarenakan banyaknya jenis-jenis pekerjaan yang harus disoroti dan kejernihan gambarnya juga akan berbeda sehingga peneliti memilih mencari gambar dari internet dan mendesain sendiri dengan menggunakan sket corel draw X7. Setiap gambar komponen dalam *Card Match Circle* yaitu spin, karpet *circle*, kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan papan kartu jawaban disesuaikan dengan materi. Contohnya pada kartu jawaban terdapat makna dari seorang nelayan maka gambarnya juga harus nelayan yang sedang melaut mencari hasil laut seperti ikan.

### 3. Penekanan

Media *Card Match Circle* dikembangkan dengan menekankan pada keamanan dan keawetan media. Media *Card Match Circle* bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sehingga media ini dirancang menarik namun juga awet sehingga dapat dimainkan kapanpun tanpa mengkhawatirkan media cepat rusak. Pada dasarnya siswa kelas III sekolah dasar menyukai aktivitas bermain sehingga media harus dibuat awet agar tahan lama. Selain itu, media harus difokuskan pada keamanan media agar tidak terluka saat menggunakan media ini.

Untuk membuat media awet, maka dipilihlah bahan bahan yang tahan lama seperti kayu yang dplitur, plastik yang tidak akan mudah patah sehingga bahan-bahan yang digunakan tidak mudah rusak. Banner yang digunakan sebagai karpet circle dipilih dengan ketebalan 400 gram sehingga tidak mudah robek bahkan kertas yang digunakan untuk kartu pertanyaan, jawaban dan tantangan dipilih ivory 210 dengan pertimbangan kartu tidak mudah robek ataupun terlihat lipatnya ketika lama digunakan. Untuk keamanan kartu maka dibuat pada ujungnya tidak tajam dengan cara melakukan amplas pada ujung kertas yang sudah dilaminating sehingga ujungnya akan menjadi tumpul dan aman digunakan.

### 4. Keseimbangan

Keseimbangan dapat dilihat dari ukuran media *Card Match Circle*. Media ini ditujukan untuk kelompok besar dalam kelas sehingga ukuran dari semua komponen *Card Match Circle* dibuat besar agar jelas jika dilihat oleh semua siswa. Ukuran

yang digunakan haruslah pas, tidak terlalu besar maupun tidak terlalu kecil. Spin memiliki diameter 50 cm. Karpet *circle* memiliki ukuran 4 m x 4 m. Kartu pertanyaan dirancang dengan ukuran 23,5 cm x 16 cm dan kartu jawaban dirancang dengan ukuran 12,5 cm x 9 cm sedangkan ukuran pada papan kartu yaitu 64 cm x 27 cm. Penentuan ukuran tersebut dikaitkan dengan keseimbangan ukuran media yang saling berkaitan. Dapat dipastikan bahwa spin, karpet *circle*, kartu jawaban, kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan papan jawaban dapat terlihat oleh sunjek penelitian dengan maksimal 30 siswa.

#### 5. Bentuk

Pemilihan bentuk sebagai unsur visual perlu diperhatikan. Bentuk dirancang menarik sehingga mampu membuat siswa merasa penasaran dengan media *Card Match Circle*. Bentuk spin adalah lingkaran dengan diameter 50 cm. Karpet *circle* berbentuk persegi dengan ukuran 4 m x 4 m. Kartu pertanyaan dirancang dengan ukuran 23,5 cm x 16 cm dan kartu jawaban dirancang dengan ukuran 12,5 cm x 9 cm sedangkan ukuran pada papan kartu yaitu 64 cm x 27 cm dibuat persegi panjang. Dari komponen tersebut dibuat desain yang unik dengan melibatkan pembaruan yang dibuat dengan corel draw X7. Selain bentuknya, kerapihan dari setiap komponen menjadi pertimbangan. Finishing yang dilakukan peneliti dengan menggunakan amplas dan plester termasuk cara untuk membuat media ini semakin rapi terlebih saat menggunakan lem G maka peneliti harus berhati-hati agar tidak sampai kemana-mana.

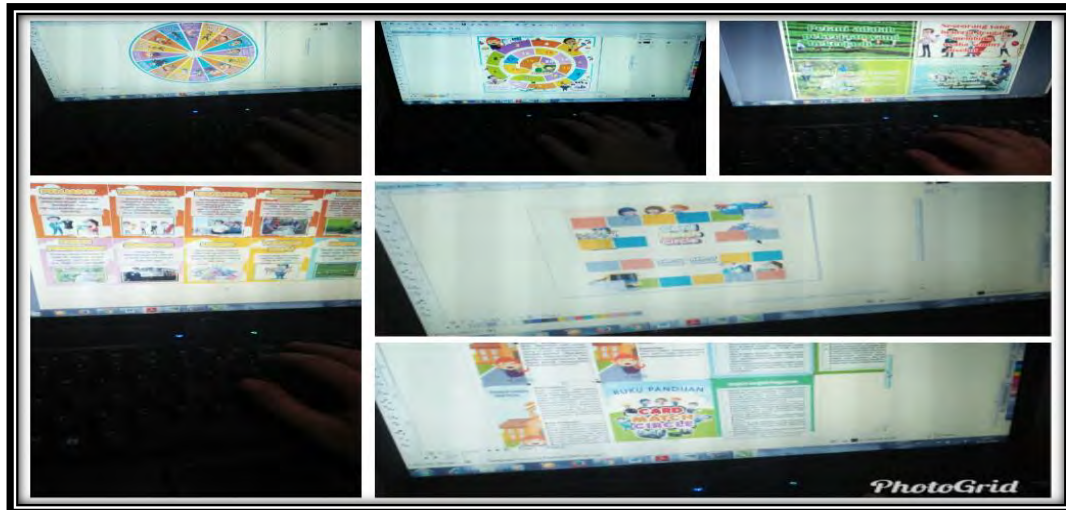
## 6. Warna

Warna merupakan unsur visual yang penting. Peneliti memilih warna-warna yang cerah sehingga lebih membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. Warna yang dipilih dalam *card match circle* yaitu warna-warni seperti hijau, orange, kuning, ungu, biru, merah muda dan abu-abu. Peneliti juga mengkombinasi antara warna satu dengan yang lainnya agar lebih menarik. Selain itu, peneliti juga mengatur kontras warna yang cerah agar terlihat jelas oleh siswa. Pemilihan warna ini juga mempertimbangkan keterpaduan diantara warna satu dengan yang lainnya.

## 7. Garis

Garis dalam media ini juga menjadi hal yang perlu diperhatikan. Garis yang didesain pada media *card match circle* diperlihatkan oleh peneliti pada komponen spin dan karpet *circle*. Peneliti menggunakan batasan garis putih dengan ketebalan yang dapat membatasi antara warna satu dengan yang lainnya sehingga siswa dapat mengetahui batas antar kotak maupun ruas pada spin. Alasan peneliti memilih warna putih sebagai pembatas karena garis yang digunakan juga dipadukan dengan warna-warni yang telah digunakan pada bagian yang terletak pada komponen spin dan karpet *circle* yaitu kotak atau ruas. Sedangkan pada kartu pertanyaan, kartu jawaban dan papan kartu jawaban peneliti menggunakan bentuk dan warna sebagai garis pemisah.





Gambar 3. Pembuatan desain tahap awal *card match circle* dengan coreldraw X7



Gambar 4. Rancangan awal media *Card Match Circle*

Setelah media selesai diproduksi, kegiatan selanjutnya adalah memvalidasi media *Card Match Circle* baik dari segi media maupun materi. Validasi materi dilakukan kepada ahli materi oleh dosen IPS yaitu Dr. Anwar Senen, M.Pd. dan ahli media oleh dosen Teknologi Pendidikan yaitu Bapak Sungkono, M.Pd. untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut sebelum di uji cobakan di lapangan. Komentar dan saran yang diberikan ahli media dan ahli materi juga menjadi dasar dalam melakukan

revisi produk agar media *Card Match Circle* benar-benar layak untuk diuji coba.

Berikut deskripsi data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media.

**a. Validasi Materi**

Validator ahli materi dalam pengembangan media *Card Match Circle* adalah Dr. Anwar Senen, M.Pd. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan selama dua kali. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 20 Desember 2017. Adapun hasil validasi pertama oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 10. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

| No               | Indikator  | Skor | Kriteria |
|------------------|--|------|----------|
| 1                | Ketepatan materi dengan <i>Card Match Circle</i>               | 5    | SB       |
| 2                | Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi                    | 4    | B        |
| 3                | Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar                      | 5    | SB       |
| 4                | Kesesuaian materi dengan karakteristik Siswa                   | 4    | SB       |
| 5                | Kemenarikan sajian materi dalam media <i>Card Match Circle</i> | 4    | SB       |
| <b>Jumlah</b>    |  | 22   |          |
| <b>Rata-rata</b> |  | 4,4  | SB       |

Hasil penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh jumlah skor 22 dengan rata-rata 4,4. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk *Card Match Circle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Secara keakuratan dan kesesuaian materi dengan karakteristik siswa mendapatkan skor maksimal yaitu 5, namun peneliti diminta untuk memperbaiki redaksi kalimat pada media kartu jawaban dan kartu pertanyaan sehingga siswa dapat lebih paham terhadap materi yang akan disampaikan.

Berikut merupakan saran yang diberikan oleh validator materi.

- 1) Memperbaiki tata tulis materi dalam media *Card Match Circle* sesuai EYD.
- 2) Memperbaiki redaksi dalam membuat kalimat agar mudah dipahami.
- 3) Mempertimbangkan kemenarikan dan keawetan media.
- 4) Indikator pada instrumen ditambah agar lebih detail.

Validasi tahap pertama kriteria media *Card Match Circle* termasuk layak namun masih dengan revisi, sehingga peneliti melakukan revisi berdasarkan saran tersebut di atas. Setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi, peneliti segera melaksanakan validasi tahap kedua kepada ahli materi. Validasi tahap dua dilaksanakan pada tanggal 22 Desember 2017. Adapun hasil validasi tahap kedua oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 11. Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

| No | Indikator  | Skor | Kriteria |
|----|--|------|----------|
| 1  | Ketepatan materi dengan media <i>Card Match Circle</i>                       | 5    | SB       |
| 2  | Kedalaman materi dalam media <i>Card Match Circle</i>                        | 4    | B        |
| 3  | Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi                                  | 5    | SB       |
| 4  | Kesesuaian materi dengan dengan Kompetensi Dasar                             | 5    | SB       |
| 5  | Kesesuaian tingkat kesulitan pertanyaan dalam media <i>Card Match Circle</i> | 4    | B        |
| 6  | Media mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran dalam penyampaian materi     | 5    | SB       |
| 7  | Media mampu memotivasi siswa dalam memperdalam jenis-jenis pekerjaan         | 5    | SB       |
| 8  | Kemenarikan sajian materi dalam media <i>Card Match Circle</i>               | 5    | SB       |

| No               | Indikator  | Skor | Kriteria |
|------------------|--|------|----------|
| 9                | Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam kartu pertanyaan dan kartu jawaban dalam <i>Card Match Circle</i> | 4    | B        |
| 10               | Kesesuaian penyajian materi dengan tingkat perkembangan siswa  | 4    | B        |
| <b>Jumlah</b>    |  | 46   |          |
| <b>Rata-rata</b> |  | 4,6  | SB       |

Pada validasi kedua, peneliti menggunakan instrumen yang berbeda, sehingga ada penambahan indikator-indikator dalam angket validasi. Hal ini dengan pertimbangan bahwa indikator pengembangan materi yaitu signifikansi, validitas, utility, dan minat sedangkan pada angket pertama indikator sebelumnya hanyalah signifikansi dan validitas.

Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh jumlah skor 46 dengan rata-rata 4,6. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk *Card Match Circle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Materi dan media sudah mampu mencakup karakteristik belajar siswa yang berbeda. Penyajian media menarik. Pada validasi materi tahap kedua didapatkan kesimpulan materi layak uji coba tanpa revisi.

#### **b. Validasi Media**

Validator ahli media dalam pengembangan media *Card Match Circle* adalah Sungkono, M.Pd. Validasi oleh ahli media dilaksanakan selama tiga kali. Validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 28 Desember 2017. Adapun hasil validasi pertama oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 12. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

| No               | Indikator  | Skor | Kriteria |
|------------------|--|------|----------|
| 1                | Kesesuaian media dengan kompetensi dasar   | 4    | B        |
| 2                | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran  | 5    | SB       |
| 3                | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD                                     | 4    | B        |
| 4                | Kemudahan memperoleh perangkat pembuat media                                       | 4    | B        |
| 5                | Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa                                 | 5    | SB       |
| 6                | Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa   | 4    | B        |
| 7                | Kemudahan dalam penggunaan media   | 3    | C        |
| 8                | Kejelasan gambar yang disajikan  | 2    | K        |
| 9                | Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa  | 2    | K        |
| 10               | Ketepatan ukuran huruf yang digunakan  | 2    | K        |
| 11               | Kemanan media saat digunakan   | 2    | K        |
| 12               | Kesesuaian gambar media <i>Card Match Circle</i>                                   | 3    | C        |
| 13               | Keawetan media yang dibuat   | 4    | B        |
| 14               | Ukuran spin dan karpet <i>circle</i> (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil) | 3    | C        |
| 15               | Ukuran kartu yang sesuai (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)             | 2    | K        |
| 16               | Keunikan bentuk yang disajikan   | 4    | B        |
| 17               | Kerapian komponen media  | 3    | C        |
| 18               | Ketepatan pemilihan media  | 2    | K        |
| 19               | Kejelasan warna yang disajikan   | 3    | C        |
| 20               | Kejelasan garis batas pada lingkaran putar (spin dan karpet <i>circle</i> )        | 3    | C        |
| <b>Jumlah</b>    |  | 64   |          |
| <b>Rata-rata</b> |  | 3,2  | C        |

Hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh jumlah skor 64 dengan rata-rata 3,2. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka produk *Card Match Circle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria cukup. Masih terdapat beberapa poin indikator yang masih bernilai cukup sehingga perlu dilakukan perbaikan. Selain penilaian pada angket tersebut, validator juga memberikan saran untuk perbaikan media. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

- 1) Ilustrasi yang kurang mendukung pada karpet *circle* dan papan kartu jawaban sebaiknya dihilangkan dan disesuaikan dengan ilustrasi yang sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan.
- 2) Perbaikan pada pembuatan desain yang terlalu ramai sehingga diminta memperbaiki desain agar tidak terlihat ramai sehingga diharapkan siswa tidak terkecoh pada desain yang ramai dan bukan fokus materinya.
- 3) Perbaikan pada penulisan huruf yang disesuaikan dengan EYD.
- 4) Warna yang cenderung hanya menggunakan beberapa warna saja diminta untuk memberi variasi warna-warni sehingga diharapkan media dapat menarik siswa.
- 5) Keamanan komponen media seperti spin dan sudut kartu yang awalnya terlalu lancip ditumpulkan agar aman bagi siswa.
- 6) Komposisi tulisan dan background harus proporsional dan memiliki makna.
- 7) Ukuran buku panduan terlalu besar sehingga diminta untuk mengecilkan dari A4 menjadi  $\frac{1}{4}$  dari A4.
- 8) Tata cara permainan harus diperbaiki kembali.

Berikut merupakan gambar setelah melakukan revisi berdasarkan saran dari validator.



Gambar 5. Spin media *Card Match Circle*

Revisi pada spin ini terletak pada jarum putih sebagai penunjuk berhentinya instruksi. Sebelumnya jarum yang digunakan terbuat dari alumunium namun untuk mempertimbangkan keamanannya maka peneliti diminta untuk mengganti bahan yang aman yang dapat digunakan oleh siswa tanpa melukai. Maka peneliti menggunakan bahan yang terbuat dari plastik agar saat digunakan siswa lebih aman. Selain itu, validator menyarankan agar desain tulisan yang mulanya menutupi instruksi diminta untuk menggeser agar lebih jelas dan terlihat karena jika huruf terpotong maka siswa tidak akan bisa membaca dengan benar maksud dari tulisan instruksi tersebut.

Saran yang sudah diberikan oleh peneliti menjadi perbaikan untuk menyempurnakan spin yang dibuat sebagai bagian dari komponen media *Card Match Circle*. Perbaikan dilakukan dengan corel draw x7 dalam proses menggeser huruf agar lebih proporsional dan tidak terpotong.





Gambar 6. Karpets *circle* sebelum dan sesudah direvisi

Sebelum direvisi karpets *circle* masih menggunakan gambar yang tidak sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan sehingga validator meminta untuk menghapus gambar yang tidak sesuai. Sedangkan untuk gambar yang lainnya harus disesuaikan dengan kenyataan yang ada dalam lingkungan sekitar misalnya gambar orang dipenjara maka baju yang digunakan didalam tahanan bukan menggunakan jas namun menggunakan baju pidana. Selain itu validator menyarankan agar dalam penulisan disesuaikan dengan EYD. Sangat dikhawatirkan jika siswa menggunakan penulisan yang tidak sesuai dengan EYD hingga siswa beranjak ke jenjang sekolah selanjutnya maka akan terjadi kesalah pahaman konsep saat penulisan kata, kalimat atau paragraf sehingga penulisan harus sesuai dengan kaidah kebahasaan. Saran yang diberikan oleh validator media menjadi perbaikan peneliti di dalam membuat karpets *circle* lebih baik lagi.





Gambar 7. Kartu pertanyaan sebelum dan sesudah direvisi

Kartu pertanyaan mulanya memiliki baground animasi yang tidak sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan maka dari itu validator media menyarankan agar disesuaikan kembali dengan materi agar terdapat kebermaknaan gambar yang digunakan walaupun terletak pada baground. Selain itu tulisan yang ada dalam kartu pertanyaan terlalu besar dan dominan berwarna putih sehingga menutupi gambar jenis-jenis pekerjaan dan membuat kartu pertanyaan tidak menarik maka dari itu dilakukan revisi untuk memberi warna pada tulisan agar menarik dan tulisan diturunkan agar gambar terlihat jelas oleh siswa.

Redaksi pada kartu pertanyaan ini diminta untuk disesuaikan dengan EYD sehingga ketika siswa membaca pertanyaannya maka akan lebih mudah untuk dibaca dengan kalimat yang sederhana karena pada mulanya peneliti membuat kalimat pertanyaan kurang efektif dan susah dipahami oleh siswa maka atas dasar penilaian validator media peneliti diminta untuk membuat kalimat agar mudah dipahami.



Gambar 8. Kartu jawaban sebelum dan sesudah direvisi

Kartu jawaban awalnya menggunakan baground dan tulisan dengan warna yang sama sehingga peneliti diminta untuk memperbaiki kartu menjadi berwarna-warni agar lebih menarik siswa saat menggunakan media. Saat siswa mampu memperhatikan media maka terdapat dorongan untuk siswa mempelajari materi IPS.



Gambar 9. Papan kartu jawaban sebelum dan setelah direvisi

Papan kartu jawaban mulanya banyak corak sehingga membuat siswa tidak terfokus pada kartu dan judulnya maka dari itu peneliti diminta untuk memperbaiki baground agar tidak terlalu ramai sehingga peneliti membuat kembali desain papan dengan menghilangkan corak sebelumnya untuk diganti gambar yang sesuai dengan jenis pekerjaan dengan jumlah yang proporsional.



Gambar 10. Buku Panduan sebelum dan sesudah direvisi

Buku panduan ini sebelumnya berukuran A4 dengan kertas ivory 210 yang bergambarkan animasi. Namun validator meminta untuk memperbaiki agar buku panduan lebih praktis kembali maka ukuran buku panduan dibuat  $\frac{1}{4}$  dari A4. Selain itu gambaran yang tidak sesuai dengan materi harus diminimalisir jika bisa menggunakan gambar yang sesuai dengan materi jenis-jenis pekerjaan. Penulisan pada buku panduanpun diminta dibesarkan font nya agar mudah terlihat.

Setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media, peneliti segera melaksanakan validasi tahap kedua kepada ahli media. Validasi tahap dua dilaksanakan pada tanggal 4 Januari 2018. Adapun hasil validasi tahap kedua oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 13. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua

| No | Indikator  | Skor | Kriteria |
|----|--|------|----------|
| 1  | Kesesuaian media dengan kompetensi dasar   | 5    | SB       |
| 2  | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran  | 5    | SB       |
| 3  | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD                                       | 4    | B        |
| 4  | Kemudahan memperoleh perangkat pembuat media   | 4    | B        |
| 5  | Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa                                   | 5    | SB       |
| 6  | Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa   | 5    | SB       |
| 7  | Kemudahan dalam penggunaan media   | 4    | B        |
| 8  | Kejelasan gambar yang disajikan  | 5    | SB       |
| 9  | Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa  | 5    | SB       |
| 10 | Ketepatan ukuran huruf yang digunakan  | 5    | SB       |
| 11 | Kemanan media saat digunakan   | 4    | B        |
| 12 | Kesesuaian gambar media <i>Card Match Circle</i>                                     | 5    | SB       |
| 13 | Keawetan media yang dibuat   | 5    | SB       |
| 14 | Ukuran spin dan karpet <i>circle</i> ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil ) | 4    | B        |
| 15 | Ukuran kartu yang sesuai ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil )             | 5    | SB       |

| No               | Indikator  | Skor | Kriteria |
|------------------|--|------|----------|
| 16               | Keunikan bentuk yang disajikan   | 5    | SB       |
| 17               | Kerapian komponen media  | 5    | SB       |
| 18               | Ketepatan pemilihan media  | 4    | B        |
| 19               | Kejelasan warna yang disajikan   | 5    | SB       |
| 20               | Kejelasan garis batas pada lingkaran putar ( spin dan karpet <i>circle</i> ) | 5    | SB       |
| <b>Jumlah</b>    |  | 94   |          |
| <b>Rata-rata</b> |  | 4,7  | SB       |

Hasil penilaian ahli media tahap kedua memperoleh jumlah skor 94 dengan rata-rata 4,7. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka *Card Match Circle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa poin indikator yang masih perlu dilakukan perbaikan. Selain penilaian pada angket tersebut, validator juga memberikan saran untuk perbaikan media. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

- 1) Tata cara waktu berakhirnya permainan harus disertakan.
- 2) Keamanan kartu harus dipertimbangkan karena sudut kartu yang masih lancip dapat melukai siswa.

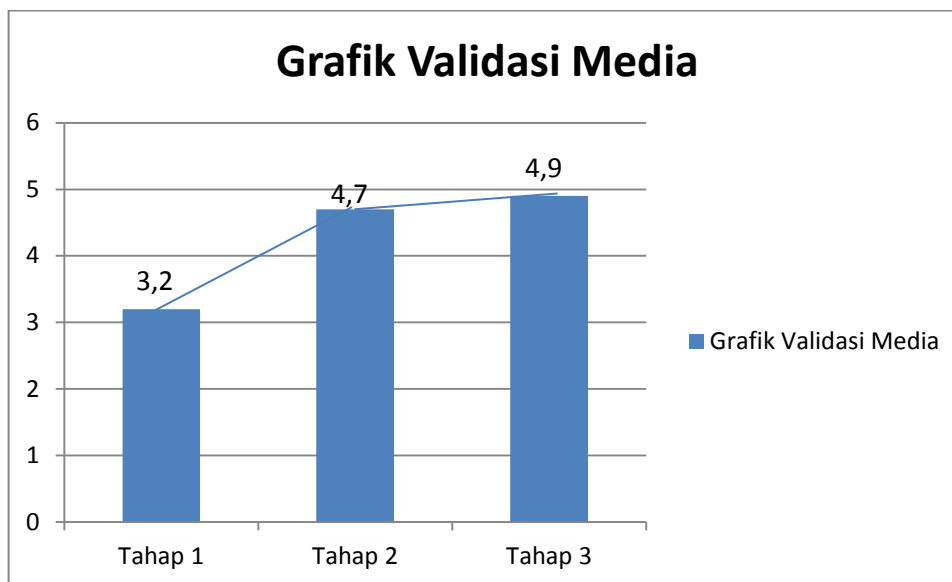
Setelah melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli media, peneliti segera melaksanakan validasi tahap ketiga kepada ahli media. Validasi tahap tiga dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2018. Adapun hasil validasi tahap ketiga oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 14. Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Ketiga

| No | Indikator  | Skor | Kriteria |
|----|--|------|----------|
| 1  | Kesesuaian media dengan kompetensi dasar   | 5    | SB       |
| 2  | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran  | 5    | SB       |
| 3  | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD                                       | 5    | SB       |
| 4  | Kemudahan memperoleh perangkat pembuat media   | 5    | SB       |
| 5  | Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa                                   | 5    | SB       |
| 6  | Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa   | 5    | SB       |
| 7  | Kemudahan dalam penggunaan media   | 5    | SB       |
| 8  | Kejelasan gambar yang disajikan  | 5    | SB       |
| 9  | Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa  | 5    | SB       |
| 10 | Ketepatan ukuran huruf yang digunakan  | 5    | SB       |
| 11 | Kemanan media saat digunakan   | 4    | B        |
| 12 | Kesesuaian gambar media <i>Card Match Circle</i>                                     | 5    | SB       |
| 13 | Keawetan media yang dibuat   | 5    | SB       |
| 14 | Ukuran spin dan karpet <i>circle</i> ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil ) | 4    | B        |
| 15 | Ukuran kartu yang sesuai ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil )             | 5    | SB       |
| 16 | Keunikan bentuk yang disajikan   | 5    | SB       |
| 17 | Kerapian komponen media  | 5    | SB       |
| 18 | Ketepatan pemilihan media  | 5    | SB       |
| 19 | Kejelasan warna yang disajikan   | 5    | SB       |

| No               | Indikator  | Skor | Kriteria |
|------------------|--|------|----------|
| 20               | Kejelasan garis batas pada lingkaran putar ( spin dan karpet <i>circle</i> ) | 5    | SB       |
| <b>Jumlah</b>    |  | 98   |          |
| <b>Rata-rata</b> |  | 4,9  | SB       |

Hasil penilaian ahli media tahap ketiga memperoleh jumlah skor 98 dengan rata-rata 4,9. Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka *Card Match Circle* yang dikembangkan termasuk dalam kriteria sangat baik. Validasi tahap ketiga oleh ahli media merupakan validasi yang terakhir. Gambaran tentang hasil penilaian ahli media dari tahap pertama hingga tahap ketiga dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini.



Gambar 11. Grafik Validasi Media

Dari grafik diatas, peneliti menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan. Tahap validasi media 1 mendapatkan score 3,2. Tahap validasi 2 mendapatkan score 4,7 dan validasi media ke 3 mendapatkan 4,9 sehingga media sudah dianggap layak digunakan dari sudut pandang ahli media dan siap diuji cobakan di tempat penelitian.



## **B. Hasil Uji Coba Produk**

### **1. Uji Coba Lapangan Awal**

Uji coba lapangan awal dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Januari 2018. Uji coba melibatkan 3 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi dari guru kelas III B SD Muhammadiyah Karangbendo. Sebelum uji coba dilaksanakan, peneliti memperkenalkan media *Card Match Circle* kepada bu Suparjiah, M.Pd. selaku guru kelas III B selanjutnya guru diberikan buku pegangan yang akan membantu menjelaskan penggunaan dari media tersebut. Walaupun diberikan buku panduan namun peneliti tetap ikut memandu untuk memahami tata cara permainannya sesuai dengan panduan yang sudah dibuat peneliti. Dari buku panduan tersebut peneliti berharap maka media dapat digunakan oleh siswa dengan panduan guru dari tahun ke tahun.

Peneliti mengamati guru saat menjelaskan tata cara permainan yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh peneliti. Guru menyampaikan tata cara permainan dengan memegang buku panduan dan kemudian diimprovisasikan. Siswa mendengarkan tata cara permainan dan guru meminta bila ada yang tidak paham maka siswa dapat mengangkat tangan setelah selesai menjelaskan tata cara permainannya. Kemudian 3 siswa ini bermain secara bergantian dengan aturan bermain yang sudah ditentukan. Siswa terlihat antusias saat bermain dan termotivasi untuk dapat menjawab banyak-banyak an kartu. Hal ini terbukti saat giliran pemain tidak bisa menjawab pertanyaan yang didapatnya lalu salah satu lawannya angkat tangan dan ingin menjawab padahal aturan mainnya harus berada dalam kotak dan baru bisa menjawab.



Setelah siswa mencoba permainannya siswa merasakan senang dan tidak mau berakhir dalam permainannya. Hal ini terdengar dari statement siswa “ kok sudah selesai sih bu, saya masih ingin bermain sampai menang”. Berakhirnya permainan ini di tentukan atas kebijakan guru yaitu 20 menit karena keterbatasan waktu yang harus dibagi dengan giliran kelompok selanjutnya yang lebih luas. Saat percobaan awal ini terdapat hambatan saat menjelaskan teknis permainannya dan harus memberikan contoh saat menjelaskan aturan main *Card Match Circle*, selain itu saat menggunakan media ini harus dengan pantauan guru. Berdasarkan observasi untuk memulai permainan siswa masih perlu arahan dalam menuju setiap langkah permainan dan setelah itu siswa dapat bermain dengan baik.



Gambar 12. Uji coba lapangan awal

Setelah siswa menggunakan media *Card Match Circle*, siswa diberikan angket untuk menilai media *Card Match Circle*. Angket yang diberikan kepada siswa berbentuk pilihan ganda yang akan memudahkan siswa untuk menilai. Peneliti

memilih menggunakan pilihan ganda juga dengan mempertimbangkan karakteristik usia anak kelas III SD yang cenderung lebih mudah berpikir apabila terdapat beberapa pilihan dan mereka diminta memilih jawaban diantara beberapa pilihan.



Gambar 13. Pengisian angket media *Card Match Circle*

Saat pengisian angket siswa antusias untuk segera menilai. Berikut merupakan hasil dari angket yang diberikan pada siswa.

Tabel 15. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

| No        | Nama | Indikator |     |     |     |    |     |    |    |    |    | Jumlah skor | Rata-rata skor |
|-----------|------|-----------|-----|-----|-----|----|-----|----|----|----|----|-------------|----------------|
|           |      | 1         | 2   | 3   | 4   | 5  | 6   | 7  | 8  | 9  | 10 |             |                |
| 1         | GBP  | 5         | 5   | 5   | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 2         | NZ   | 5         | 4   | 3   | 3   | 5  | 4   | 5  | 5  | 5  | 5  | 44          | 4,4            |
| 3         | RAM  | 5         | 5   | 5   | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| Jumlah    |      | 15        | 14  | 13  | 13  | 15 | 14  | 15 | 15 | 15 | 15 | 144         | 14,4           |
| Rata-rata |      | 5         | 4,7 | 4,3 | 4,3 | 5  | 4,7 | 5  | 5  | 5  | 5  | 48          | 4,8            |

Berdasarkan hasil uji coba awal, media *Card Match Circle* mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah siswa mengisi angket, siswa diberikan pertanyaan lisan oleh peneliti mengenai tanggapan atau komentar untuk media *Card*

*Match Circle*. Siswa mengungkapkan merasa bersemangat ketika pembelajaran medianya menarik. Ingin bermain menggunakan media pembelajaran lebih lama begitu pula guru kelas III B mengatakan bahwa beliau senang dengan adanya media yang inovatif seperti *Card Match Circle* karena pembelajaran IPS memang memerlukan media seperti ini agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan juga siswa dapat terbantu untuk belajar memahami makna dari berbagai jenis-jenis pekerjaan.

## **2. Uji Coba Lapangan Utama**

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Januari 2018 setelah melewati uji coba lapangan awal. Uji coba melibatkan 10 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Jumlah siswa perempuan ada 5 sedangkan jumlah siswa laki-laki ada 5. Siswa yang dipilih berdasarkan rekomendasi dari guru kelas III B SD Muhammadiyah Karangbendo. Sebelum uji coba dilaksanakan, guru memperkenalkan media *Card Match Circle* kepada 10 siswa yang berbeda dengan siswa yang mengikuti uji coba lapangan awal, selanjutnya siswa dibentuk menjadi 5 kelompok sehingga satu kelompoknya terdiri dari 2 siswa. Guru membacakan tata cara permainan *Card Match Circle* sesuai dengan aturan yang ada dalam buku panduan permainan. Sebelum bermain guru memberikan apersepsi tentang materi pelajaran jenis-jenis pekerjaan agar siswa dapat mengetahui tujuan bermain media *Card Match Circle*.

Penggunaan media berlangsung selama 5x putaran. Saat penggunaan media ini setiap kelompok harus bekerja sama dalam menjawab dan melakukan instruksi pada

media tersebut. Mereka harus saling membantu, jika salah satu anggota menjadi pion maka ia harus memutar spin dan membantu memilih kartu jawaban. Pergantian pion diberi maksimal 1 menit agar dalam kelompok dapat belajar tentang jenis-jenis pekerjaan yang dituangkan dalam permainan *Card Match Circle*.

Ketika siswa menggunakan media *Card Match Circle*, antusiasme siswa sangat tinggi. Setiap kelompok semangat dalam menjawab pertanyaan agar dapat mengumpulkan kartu sebanyak-banyaknya. Pada saat proses uji coba lapangan utama terdapat anggota kelompok yang aktif dan adapula yang hanya melamun tanpa memperhatikan anggotanya yang sedang bermain, hal ini disebabkan oleh lamanya waktu pergantian pion yaitu 5 menit. Terdapat siswa yang mengatakan jeda waktu terlalu lama untuk pergantian sehingga mereka merasa lama menunggu. Maka dari itu, peneliti memperbaiki aturan main dari 5 menit menjadi 1 menit.



Gambar 14. Uji coba lapangan utama media *Card Match Circle*

Setelah siswa menggunakan media *Card Match Circle*, siswa diberikan angket untuk menilai media *Card Match Circle*. Angket yang diberikan kepada siswa berbentuk pilihan ganda yang akan memudahkan siswa untuk menilai. Berikut merupakan hasil dari angket yang diberikan pada siswa.

Tabel 16. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

| No        | Nama | Indikator |     |    |     |    |    |     |    |    |    | Jumlah skor | Rata-rata skor |
|-----------|------|-----------|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|-------------|----------------|
|           |      | 1         | 2   | 3  | 4   | 5  | 6  | 7   | 8  | 9  | 10 |             |                |
| 1         | ANTP | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 2         | ANN  | 5         | 4   | 5  | 4   | 5  | 5  | 4   | 5  | 5  | 5  | 47          | 4,7            |
| 3         | DAPA | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 4         | DS   | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 5         | FAS  | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 6         | GFM  | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 7         | IFE  | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 8         | KKM  | 5         | 4   | 5  | 4   | 5  | 5  | 4   | 5  | 5  | 5  | 47          | 4,7            |
| 9         | MR   | 5         | 4   | 5  | 4   | 5  | 5  | 4   | 5  | 5  | 5  | 47          | 4,7            |
| 10        | SZI  | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| Jumlah    |      | 50        | 47  | 50 | 47  | 50 | 50 | 47  | 50 | 50 | 50 | 491         | 49,1           |
| Rata-rata |      | 5         | 4,7 | 5  | 4,7 | 5  | 5  | 4,7 | 5  | 5  | 5  | 49,1        | 4,91           |

Berdasarkan hasil uji coba utama, media *Card Match Circle* mendapatkan rata-rata skor 4,91 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah siswa mengisi angket, siswa diberikan pertanyaan lisan oleh peneliti mengenai tanggapan atau komentar untuk media *Card Match Circle*. Tanggapan dari siswa adalah ingin belajar lebih lama dengan media *Card Match Circle*, gambar pada media jelas membuat siswa mengetahui secara konkret jenis-jenis pekerjaan. Selain itu warna media jelas dan berwarna-warni sehingga membuat siswa tidak bosan dan tertarik.

Dalam pembelajaran IPS menggunakan media *Card Match Circle* siswa menjadi termotivasi dan aktif dalam memahami materi IPS “jenis-jenis pekerjaan” namun harus diperhatikan kembali koreksi diatas berdasarkan observasi.

### **3. Uji Coba Lapangan Operasional**

Uji coba lapangan operasional dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Januari 2018 setelah melewati uji coba lapangan awal dan uji coba utama. Uji coba melibatkan 30 siswa dari kelas III A. Sebelum uji coba dilaksanakan, peneliti memperkenalkan media *Card Match Circle* kepada guru kelas III A di ruang perpustakaan untuk breafing terlebih dahulu. Peneliti meminta kepada bapak fredy selaku guru kelas III untuk menyimak tata cara yang peneliti jelaskan dengan memeriksa isi dari buku panduan sehingga nantinya guru dapat menggunakan buku panduan dan mengerti tata cara penggunaan media melalui permainan *Card Match Circle*.

Guru memperkenalkan media *Card Match Circle* kepada siswa. Selanjutnya siswa dibentuk menjadi 4 kelompok. Satu kelompok beranggotakan 7-8 siswa. Siswa diminta untuk mendengarkan sekaligus menyimak tata cara permainan *Card Match Circle* yang sesuai dengan buku panduan permainan yang telah dibuat oleh peneliti. Saat guru menjelaskan tata cara permainan siswa diminta angkat tangan apabila terdapat penjelasan yang kurang dipahami.



Penggunaan media berlangsung selama 8x putaran. Ketika siswa menggunakan media *Card Match Circle*, antusiasme siswa sangat tinggi. Setiap kelompok semangat dalam memperoleh poin yang dikumpulkan melalui kartu yang dapat dijawab maupun dilakukan. Pada saat uji coba lapangan operasional yang dilakukan di kelas III A guru memerlukan pengondisian yang ekstra untuk memusatkan siswa pada media *Card Match Circle* dan juga pada setiap langkah permainan guru harus terus memantau dan mengatur jalannya permainan agar siswa dapat lebih kondusif.



Gambar 15. Uji coba lapangan operasional *Card Match Circle*

Setelah siswa menggunakan media *Card Match Circle*, siswa diberikan angket untuk menilai media *Card Match Circle*. Angket yang diberikan kepada siswa berbentuk pilihan ganda yang akan memudahkan siswa untuk menilai. Saat pengisian angket siswa antusias untuk segera menilai. Di sela-sela menunggu siswa mengisi angket, peneliti melakukan wawancara sekilas kepada siswa tentang media *Card Match Circle* dan didapatkan hasil wawancara siswa senang mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media ini.



Gambar 16. Pengisian instrument media *Card Match Circle*

Berikut merupakan hasil dari angket yang diberikan pada siswa.

Tabel 17. Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

| No | Nama | Indikator |   |   |   |   |   |   |   |   |    | Jumlah skor | Rata-rata skor |
|----|------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-------------|----------------|
|    |      | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |             |                |
| 1  | ARH  | 5         | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 48          | 4,8            |
| 2  | DW   | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50          | 5              |
| 3  | FCT  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50          | 5              |
| 4  | HRS  | 5         | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5  | 42          | 4,2            |
| 5  | HAY  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50          | 5              |
| 6  | KLP  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50          | 5              |
| 7  | KNF  | 4         | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5  | 47          | 4,7            |
| 8  | KAA  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50          | 5              |
| 9  | KNM  | 5         | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4  | 45          | 4,5            |
| 10 | MRL  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50          | 5              |
| 11 | NF   | 5         | 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5  | 43          | 4,3            |
| 12 | NMN  | 5         | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4  | 45          | 4,5            |
| 13 | PNK  | 5         | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49          | 4,9            |
| 14 | ZIK  | 5         | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4  | 47          | 4,7            |
| 15 | ADP  | 5         | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 49          | 4,9            |
| 16 | AZP  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50          | 5              |
| 17 | ADK  | 5         | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5  | 50          | 5              |



| No               | Nama | Indikator |      |      |      |     |     |     |      |      |     | Jumlah skor | Rata-rata skor |
|------------------|------|-----------|------|------|------|-----|-----|-----|------|------|-----|-------------|----------------|
|                  |      | 1         | 2    | 3    | 4    | 5   | 6   | 7   | 8    | 9    | 10  |             |                |
| 18               | BR   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 19               | BC   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 20               | BB   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 21               | DFA  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 22               | FR   | 5         | 5    | 4    | 3    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 47          | 4,7            |
| 23               | FDS  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 24               | GA   | 5         | 5    | 4    | 5    | 4   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 48          | 4,8            |
| 25               | MU   | 5         | 5    | 5    | 4    | 5   | 5   | 5   | 5    | 4    | 5   | 48          | 4,8            |
| 26               | RFO  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 27               | RW   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 3   | 5    | 5    | 5   | 48          | 4,8            |
| 28               | SBN  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 29               | SAA  | 5         | 5    | 4    | 3    | 5   | 4   | 5   | 5    | 5    | 3   | 44          | 4,4            |
| 30               | MR   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 4   | 5   | 5    | 4    | 4   | 47          | 4,7            |
| <b>Jumlah</b>    |      | 14        | 14   | 11   | 11   | 11  | 11  | 11  | 11   | 11   | 144 | 1447        | 144,7          |
| <b>Rata-rata</b> |      | 4,77      | 4,93 | 4,77 | 4,77 | 4,8 | 4,9 | 4,9 | 4,87 | 4,83 | 4,8 | 43,77       | 4,377          |

Berdasarkan hasil uji coba awal, media *Card Match Circle* mendapatkan rata rata skor 4,377 dengan kriteria “sangat baik”. Setelah siswa mengisi angket, siswa diberikan pertanyaan lisan oleh peneliti mengenai tanggapan atau komentar untuk media *Card Match Circle*. Tanggapan dari siswa adalah ingin belajar lebih lama dengan media *Card Match* gambar pada media jelas membuat siswa mengetahui secara konkret jenis-jenis pekerjaan. Selain itu warna media jelas dan berwarna-warni sehingga membuat siswa tidak bosan dan tertarik.

Dalam pembelajaran tidak ditemukan masalah berarti dan siswa tidak memberikan saran perbaikan, sehingga peneliti tidak melakukan revisi dan lanjut melakukan uji coba ke tahap selanjutnya.

### **C. Revisi Produk**

Berdasarkan validasi tahap pertama pada tanggal 21 Desember 2017 peneliti melakukan revisi sesuai dengan yang disarankan oleh ahli materi yaitu bapak Dr. Anwar Senen, M.Pd. Hasil revisi mengalami peningkatan secara kuantitatif yaitu 4,4 menjadi 4,6 sehingga materi sudah layak digunakan sebagai materi dalam media yang akan dibuat. Setelah melakukan uji validasi materi maka peneliti melanjutkan validasi media kepada dosen teknologi pendidikan yaitu bapak Sungkono, M.Pd. Uji validasi dilakukan sebanyak 3 tahap dengan instrument yang sudah dibuat. Tahapan tersebut dilakukan dengan diikuti revisi yang disarankan oleh ahli media. Tahap validasi pertama 3,2. Tahap validasi kedua 4,7. Tahap validasi ketiga 4,9 sehingga dari hasil tersebut media dapat dikatakan layak diuji cobakan di Sekolah Dasar.

Berdasarkan uji coba lapangan awal yang dipraktikkan oleh 3 siswa kelas III B didapatkan skor rata-rata penilaian siswa *Card Match Circle* 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Dalam proses uji coba lapangan awal ditemukan masalah pada waktu pelaksanaan pergantian pion yang mulanya 5 menit dan diganti menjadi 1 menit. Pertimbangan ini atas saran dari guru agar siswa menjadi tidak bosan menunggu giliran bermain *Card Match Circle*.

Uji coba lapangan utama juga dilakukan oleh 10 siswa kelas III B didapatkan skor rata-rata penilaian siswa *Card Match Circle* 4,91 dengan kriteria “sangat baik”. Dalam proses uji coba lapangan utama tidak ditemukan masalah yang berarti, selain itu komentar dari siswa dan bu Suparjiah M.Pd. selaku guru kelas III B juga baik sehingga dalam uji coba lapangan utama media *Card Match Circle* tidak memerlukan revisi.

Uji coba lapangan operasional dilakukan oleh 30 siswa kelas III A didapatkan skor rata-rata penilaian siswa *Card Match Circle* 4,377 dengan kriteria “sangat baik”. Dalam proses uji coba lapangan utama tidak ditemukan masalah yang berarti, selain itu komentar dari siswa III A juga baik dan membuat pembelajaran IPS menjadi menyenangkan sehingga dalam uji coba lapangan operasional media *Card Match Circle* tidak memerlukan revisi.

#### **D. Kajian Produk Akhir**

Pengembangan media *Card Match Circle* didasarkan dari ditemukannya masalah pembelajaran IPS di SD Muhammadiyah Karangbendo. Permasalahan yang ditemukan adalah guru belum menggunakan media yang tepat untuk menerangkan materi jenis-jenis pekerjaan sehingga terdapat siswa yang mengantuk, bermain sendiri dan melamun. Padahal media merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Menurut pendapat Arsyad (2011:16) media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Selain media membantu penyampaian pesan, media juga sudah seharusnya dapat melibatkan siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu didapatkan masalah

bahwa siswa tidak menyukai materi IPS dikarenakan banyak sekali materi hafalan. Siswa merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Karakteristik anak usia sekolah dasar adalah suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar haruslah menyenangkan (Susanto, 2014:86).

Maka dari itu peneliti mengembangkan media IPS yang dapat mendorong partisipasi siswa saat pembelajaran IPS sehingga pembelajaran akan dirasa siswa lebih menyenangkan dan bermakna. Peneliti mengembangkan media visual yang dapat dimainkan oleh siswa dengan memperhatikan beberapa unsur dalam perancangannya seperti warna, bentuk dan materi. Media ini disebut dengan media *Card Match Circle*.

Sebagaimana yang tercantum dalam BAB III, pengembangan media *Card Match Circle* berdasarkan model Borg dan Gall. Tahap pertama penelitian dan pengumpulan data dilakukan di kelas III B SD Muhammadiyah Karangbendo. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengetahui masalah. Tahap kedua adalah perencanaan, perencanaan meliputi rencana pembuatan media *Card Match Circle* dengan persiapan alat dan bahan, materi serta RPP. Tahap ketiga adalah pengembangan bentuk awal produk, dalam mengembangkan media menggunakan prinsip-prinsip visual yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis, dan warna. Tahapan ini juga meliputi validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh ahli.

Validator materi adalah Dr. Anwar Senen, M.Pd. selaku dosen IPS PGSD. Validasi materi dilakukan dua tahapan. Tahap pertama mendapatkan skor rata-rata 4,4. Tahap kedua mendapatkan skor rata-rata 4,6.

Validator media adalah Bapak Sungkono, M.Pd yaitu dosen Teknologi Pendidikan. Validasi media dilakukan sampai dengan 3 tahap. Validasi tahap 1 mendapatkan skor rata-rata 3,2 dengan kriteria “cukup”. Validasi tahap 2 mendapatkan skor rata-rata 4,7 dengan kriteria “sangat baik”. Validasi tahap 3 mendapatkan skor rata-rata 4,9 dengan kriteria “sangat baik”.

Setelah selesai tahap validasi materi dan validasi media, maka peneliti melakukan 3 kali uji coba pada tanggal 22 Januari 2018 dan 29 Januari 2018. Uji coba lapangan awal dengan subjek 3 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,8 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan utama dengan subjek 10 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,91 dengan kriteria “sangat baik”. Uji coba lapangan operasional dengan subjek 30 siswa mendapatkan skor rata-rata 4,377 dengan kriteria “sangat baik”. Dengan demikian, media yang dikembangkan yaitu *Card Match Circle* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPS materi jenis-jenis pekerjaan kelas III.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini dipandang masih terdapat keterbatasan, yaitu:

1. Dalam membawa media *Card Match Circle* membutuhkan beberapa orang.
2. Saat menjelaskan aturan main harus dibantu peraga untuk menjelaskan cara bermainnya agar siswa lebih paham, sehingga perlu pendampingan dari guru.
3. Belum diketahui efektivitasnya dalam hal prestasi belajar.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran IPS *Card Match Circle* di kelas III Sekolah Dasar ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu 9 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, dan revisi produk akhir. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan kisi-kisi instrumen angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS *Card Match Circle* sudah dikatakan layak Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan materi yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai dengan media yang dikembangkan, sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dan sajian materi yang menarik, hasil validasi ahli media menunjukkan media sesuai dengan kompetensi dasar, melibatkan siswa, sederhana, terpadu dengan materi, aman digunakan, seimbang, unik, warna menarik, dan garis yang jelas, uji coba mengalami peningkatan signifikan dari uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, hingga uji coba lapangan operasional yang menunjukkan media *Card Match Circle* menarik,

mempunyai petunjuk jelas, huruf yang digunakan jelas, aman, mudah digunakan, dan tepat digunakan untuk materi jenis-jenis pekerjaan.

### **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media *Card Match Circle* sudah layak digunakan untuk pembelajaran IPS materi “jenis-jenis pekerjaan”. Jika guru menggunakan media *Card Match Circle* untuk pembelajaran IPS materi “jenis-jenis pekerjaan” maka pembelajaran akan lebih menarik.

### **C. Saran**

Sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran IPS *Card Match Circle* yang sudah layak digunakan untuk kelas III SD untuk mengajarkan materi “jenis-jenis pekerjaan” agar pembelajaran IPS lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- . Akdiana, F. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Scramble Aksara Jawa Untuk Kleas IV SD Samirono*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Anggarawati, A. (2014). *Pengaruh Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS SD*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2(1), 1-10.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asih, M. (2015). *Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I SD*. Jurnal Prima Edukasia, 3(2), 120-132.
- Asnawir, H & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Budiarti, N. W. (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Edukasi, 4 (2), 233 – 242.
- Chin-Sheng, W. (2007). *The motivations of adolescents who are addicted to online games: a cognitive perspective*. Adolescence, 42, 97-179.
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Seri Pencerdasan.
- Ellis, A. K. (1977). *Teaching and Learning Elementary Social Studies*. United State America: Allyn and Bacon.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.



- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : Diva Press.
- Indarti, S. & Suntara, S. (2006). *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III SD*. Jakarta: Yudhistira.
- Isyono. 2006. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Latuheru, J. (1993). *Media Pembelajaran*. Jakarta: departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal pendidikan tinggi proyek pengembangan lembaga pendidikan tenaga kependidikan.
- Majid, A. (2013). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maryani & Sumiar. (2018). *Developing Science Monopoly on the Force Learning Material for Elementary School Students*. Jurnal Prima Edukasia, 6, 11-21.
- Mulyaningtyas, R. (2006). *Bimbingan dan Konseling SMA I untuk Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Muslich, M. (2010). *Dasar-dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Parwanti, M. (2015). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Permainan Pada Siswa SMPN 1 Bantasari Cilacap*. Harmoni Sosial, 2(1), 87-96.
- Piu, A. & Fregola, C. (2011). *Simulation and gaming for mathematical education: epistemology and teaching strategies*. Hersey PA: IGI Global.
- Rachman, H. (20014). *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Bandung : Alfabeta,
- Rahmayanti, I. M. (2017). *Pengembangan Media Kartu Pekerjaan Pada Materi Pelajaran IPS Kelas III SD*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rayandra, A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rumampuk, D. B. (1988). *Media Intruksional IPS*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Jendral Pendidikan Tinggi.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., dkk. (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Salirawati, D. (1994). *Media Kartu Sebagai Sarana Belajar Kimia Secara Mudah*. Jurdik Kimia FMIPA: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanaky, H. AH. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, E. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepak Bola” Dalam Memperkenalkan Teknik Dalam Permainan Sepakbola Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, J.W. (2009). *Psikologi pendidikan*. (Terjemahan Diana Angelica). Jakarta: Salemba Humanika. (Edisi asli diterbitkan tahun 2008 oleh McGraw-Hill. New York).
- Setyosari, P.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Pernada Grup.
- (2007). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud.
- Sudjana, N & Ahmad, R. (2006). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri, M. & Permana, J. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Supardi. (2011). *Dasar-dasar ilmu sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenedamedia Group.
- Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Wahidmurni, H. (2017). *Metodologi Pembelajaran IPS''Pengembangan standar proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar''*. Yogyakarta: Ar-RUZZ Media.
- Warren, D. (1994). *Social Studies For Elemntary Teachers*. United States: Saxe.
- Wibawa, B & Mukti, F. (1991). *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Widoyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Yamin, M. (2007). *Kiat membelajarkan siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Angket Validasi Materi Tahap 1

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI IPS TAHAP 1**  
**CARD MATCH CIRCLE**

### Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mewakili materi IPS dalam media *Card Match Circle* dengan indikator yang telah disediakan dalam lembar validasi.
2. Berilah skor penilaian dengan memberikan tanda (V) pada lembar isian yang telah disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon mencatatnya pada kolom komentar dan saran pada tempat yang disediakan.

### Keterangan

| Skor | Kriteria          |
|------|-------------------|
| 5    | SB (sangat baik)  |
| 4    | B (baik)          |
| 3    | C(cukup)          |
| 2    | K(kurang)         |
| 1    | SK(sangat kurang) |

| NO | Indikator  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|----------------|---|---|---|---|
|    |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Ketepatan materi dengan media <i>Card Match Circle</i>         |                |   |   |   | ✓ |
| 2  | Kesesuaian materi dengan standar kompetensi                    |                |   |   | ✓ |   |
| 3  | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar                      |                |   |   |   | ✓ |
| 4  | Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa                   |                |   |   | ✓ |   |
| 5  | Kemenarikan sajian materi dalam media <i>Card Match Circle</i> |                |   |   | ✓ |   |

Komentar/saran mengenai materi dalam Card Match Circle

- Memberikan tafsir atas materi
- Memberikan pedak
- Memberikan Mektub
- Memberikan instruksi

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**Kesimpulan :**

1. Materi layak digunakan tanpa revisi
- ② 2. Materi layak digunakan dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, <sup>20</sup>20 - 12 - 2017

Validator



**Dr. Anwar Senen, M.Pd.**

## Lampiran 2. Angket validasi Materi Tahap 2

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI IPS TAHAP 2 *CARD MATCH CIRCLE*

#### Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai materi IPS dalam media *CARD MATCH CIRCLE* dengan indikator yang telah disediakan dalam lembar validasi.
2. Berilah skor penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada lembar isian yang telah disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon mencatatnya pada kolom komentar dan saran pada tempat yang disediakan.

#### Keterangan

| Skor | Kriteria          |
|------|-------------------|
| 5    | SB (sangat baik)  |
| 4    | B (baik)          |
| 3    | C(cukup)          |
| 2    | K(kurang)         |
| 1    | SK(sangat kurang) |

| No | Indikator  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|----------------|---|---|---|---|
|    |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Ketepatan materi dengan media <i>Card Match Circle</i>                       |                |   |   |   | ✓ |
| 2  | Kedalaman materi dalam media <i>Card Match Circle</i>                        |                |   |   | ✓ |   |
| 3  | Kesesuaian materi dengan standar kompetensi                                  |                |   |   |   | ✓ |
| 4  | Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar                                    |                |   |   |   | ✓ |
| 5  | Kesesuaian tingkat kesulitan pertanyaan dalam media <i>Card Match Circle</i> |                |   |   | ✓ |   |
| 6  | Media mampu melibatkan siswa dalam pembelajaran ketika penyampaian materi    |                |   |   |   | ✓ |
| 7  | Media mampu memotivasi siswa dalam memperdalam materi jenis-jenis pekerjaan  |                |   |   | ✓ |   |
| 8  | Kemenarikan sajian materi dalam media <i>Card Match Circle</i>               |                |   |   | ✓ |   |

|    |  |  |  |  |   |  |
|----|--|--|--|--|---|--|
| 9  | Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam pertanyaan dalam media Kemenarikan sajian materi dalam media <i>Card Match Circle</i> |  |  |  | ✓ |  |
| 10 | Kesesuaian penyajian materi dengan tingkat perkembangan siswa  |  |  |  | ✓ |  |

**Komentar/saran mengenai materi dalam *Card Match Circle***

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

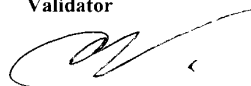
.....

**Kesimpulan :**

- ①. Materi layak digunakan tanpa revisi
2. Materi layak digunakan dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 22-12-2017

Validator



Dr. Anwar Senen, M.Pd.



### Lampiran 3. Angket Validasi Media Tahap 1

#### VALIDASI MEDIA TAHAP 1

##### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA CARD MATCH CIRCLE

#### Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai materi IPS dalam media *CARD MATCH CIRCLE* dengan indikator yang telah disediakan dalam lembar validasi.
2. Berilah skor penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada lembar isian yang telah disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon mencatatnya pada kolom komentar dan saran pada tempat yang disediakan.

#### Keterangan

| Skor | Kriteria          |
|------|-------------------|
| 5    | SB (sangat baik)  |
| 4    | B (baik)          |
| 3    | C(cukup)          |
| 2    | K(kurang)         |
| 1    | SK(sangat kurang) |

| NO | Indikator  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|----------------|---|---|---|---|
|    |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Kesesuaian media dengan kompetensi dasar                       |                |   |   | ✓ |   |
| 2  | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran                    |                |   |   |   | ✓ |
| 3  | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD                 |                |   |   | ✓ |   |
| 4  | Kemudahan memperoleh perangkat pembuat media                   |                |   |   | ✓ |   |
| 5  | Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa             |                |   |   |   | ✓ |
| 6  | Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa                       |                |   |   | ✓ |   |
| 7  | Kemudahan dalam penggunaan media                               |                |   | ✓ |   |   |
| 8  | Kejelasan gambar yang disajikan                                |                | ✓ |   |   |   |
| 9  | Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa                    |                | ✓ |   |   |   |
| 10 | Ketepatan ukuran huruf yang digunakan                          |                | ✓ |   |   |   |
| 11 | Keamanan media saat digunakan                                  |                | ✓ |   |   |   |
| 12 | Kesesuaian gambar media <i>Card Match Circle</i> dengan materi |                |   | ✓ |   |   |

|    |  |  |   |   |   |  |
|----|--|--|---|---|---|--|
| 13 | Keawetan media yang dibuat   |  |   |   | ✓ |  |
| 14 | Ukuran spin dan karpet <i>circle</i> ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil ) |  |   | ✓ |   |  |
| 15 | Ukuran Kartu yang sesuai ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil )             |  | ✓ |   |   |  |
| 16 | Keunikan bentuk yang disajikan   |  |   |   | ✓ |  |
| 17 | Kerapian komponen media  |  |   | ✓ |   |  |
| 18 | Ketepatan pemilihan warna  |  | ✓ |   |   |  |
| 19 | Kejelasan warna yang disajikan   |  |   | ✓ |   |  |
| 20 | Kejelasan garis batas pada lingkaran putar   |  |   | ✓ |   |  |

Komentar/saran mengenai media dalam *Gard Match Circle*

- *ukuran spin dan karpet terlalu kecil*
- *ukuran kartu terlalu besar*
- *huruf*
- *warna*
- *keamanan media perlu diperkuat*
- *komposisi warna dan background*

Kesimpulan :

1. Media layak digunakan tanpa revisi
2. Media layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Media belum layak digunakan

Yogyakarta, 28 Desember 2017

Validator

Sungkono, M.Pd.

## Lampiran 4. Angket Validasi Media Tahap 2

### VALIDASI MEDIA TAHAP 2

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA CARD MATCH CIRCLE

##### Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai materi IPS dalam media *CARD MATCH CIRCLE* dengan indikator yang telah disediakan dalam lembar validasi.
2. Berilah skor penilaian dengan memberikan tanda (✓) pada lembar isian yang telah disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon mencatatnya pada kolom komentar dan saran pada tempat yang disediakan.

##### Keterangan

| Skor | Kriteria          |
|------|-------------------|
| 5    | SB (sangat baik)  |
| 4    | B (baik)          |
| 3    | C(cukup)          |
| 2    | K(kurang)         |
| 1    | SK(sangat kurang) |

| NO | Indikator  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|----------------|---|---|---|---|
|    |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Kesesuaian media dengan kompetensi dasar                       |                |   |   |   | ✓ |
| 2  | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran                    |                |   |   |   | ✓ |
| 3  | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD                 |                |   |   | ✓ |   |
| 4  | Kemudahan memperoleh perangkat pembuat media                   |                |   |   | ✓ |   |
| 5  | Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa             |                |   |   |   | ✓ |
| 6  | Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa                       |                |   |   |   | ✓ |
| 7  | Kemudahan dalam penggunaan media                               |                |   |   | ✓ |   |
| 8  | Kejelasan gambar yang disajikan                                |                |   |   |   | ✓ |
| 9  | Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa                    |                |   |   |   | ✓ |
| 10 | Ketepatan ukuran huruf yang digunakan                          |                |   |   |   | ✓ |
| 11 | Keamanan media saat digunakan                                  |                |   |   | ✓ |   |
| 12 | Kesesuaian gambar media <i>Card Match Circle</i> dengan materi |                |   |   |   | ✓ |

|    |  |  |  |  |   |   |
|----|--|--|--|--|---|---|
| 13 | Keawetan media yang dibuat   |  |  |  |   | ✓ |
| 14 | Ukuran spin dan karpet <i>circle</i> ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil ) |  |  |  | ✓ |   |
| 15 | Ukuran Kartu yang sesuai ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil )             |  |  |  |   | ✓ |
| 16 | Keunikan bentuk yang disajikan   |  |  |  |   | ✓ |
| 17 | Kerapian komponen media  |  |  |  |   | ✓ |
| 18 | Ketepatan pemilihan warna  |  |  |  | ✓ |   |
| 19 | Kejelasan warna yang disajikan   |  |  |  |   | ✓ |
| 20 | Kejelasan garis batas pada lingkaran putar   |  |  |  |   | ✓ |

Komentar/saran mengenai media dalam *Card Match Circle*

- *Endukan pada waktu berakibanya permainan*  
- *keamanan kartu*

Kesimpulan :

1. Media kayak digunakan tanpa revisi
2. Media layak digunakan dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 4 Januari 2018

Validator

*He*

Sungkono, M.Pd.

## Lampiran 5. Angket Validasi Media Tahap 3

### VALIDASI MEDIA TAHAP 3

#### LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA CARD MATCH CIRCLE

##### Petunjuk Penilaian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai materi IPS dalam media *CARD MATCH CIRCLE* dengan indikator yang telah disediakan dalam lembar validasi.
2. Berilah skor penilaian dengan memberikan tanda (V) pada lembar isian yang telah disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon mencatatnya pada kolom komentar dan saran pada tempat yang disediakan.

##### Keterangan

| Skor | Kriteria          |
|------|-------------------|
| 5    | SB (sangat baik)  |
| 4    | B (baik)          |
| 3    | C(cukup)          |
| 2    | K(kurang)         |
| 1    | SK(sangat kurang) |

| NO | Indikator  | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|----|--|----------------|---|---|---|---|
|    |  | 1              | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1  | Kesesuaian media dengan kompetensi dasar                       |                |   |   |   | ✓ |
| 2  | Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran                    |                |   |   |   | ✓ |
| 3  | Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD                 |                |   |   |   | ✓ |
| 4  | Kemudahan memperoleh perangkat pembuat media                   |                |   |   |   | ✓ |
| 5  | Kemampuan media dalam mengembangkan motivasi siswa             |                |   |   |   | ✓ |
| 6  | Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa                       |                |   |   |   | ✓ |
| 7  | Kemudahan dalam penggunaan media                               |                |   |   |   | ✓ |
| 8  | Kejelasan gambar yang disajikan                                |                |   |   |   | ✓ |
| 9  | Kesesuaian huruf dengan karakteristik siswa                    |                |   |   |   | ✓ |
| 10 | Ketepatan ukuran huruf yang digunakan                          |                |   |   |   | ✓ |
| 11 | Keamanan media saat digunakan                                  |                |   |   | ✓ |   |
| 12 | Kesesuaian gambar media <i>Card Match Circle</i> dengan materi |                |   |   |   | ✓ |

|    |  |  |  |  |   |   |
|----|--|--|--|--|---|---|
| 13 | Keawetan media yang dibuat   |  |  |  |   | ✓ |
| 14 | Ukuran spin dan karpet <i>circle</i> ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil ) |  |  |  | ✓ | - |
| 15 | Ukuran Kartu yang sesuai ( tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil )             |  |  |  |   | ✓ |
| 16 | Keunikan bentuk yang disajikan   |  |  |  |   | ✓ |
| 17 | Kerapian komponen media  |  |  |  |   | ✓ |
| 18 | Ketepatan pemilihan warna  |  |  |  |   | ✓ |
| 19 | Kejelasan warna yang disajikan   |  |  |  |   | ✓ |
| 20 | Kejelasan garis batas pada lingkaran putar   |  |  |  |   | ✓ |

Komentar/saran mengenai media dalam *Card Match Circle*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

1. Media layak digunakan tanpa revisi
2. Media layak digunakan dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta, 11 Januari 2018

Validator



Sungkono, M.Pd.

## Lampiran 6. Angket Respon Siswa

### ANGKET PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA *CARD MATCH CIRCLE*

NAMA : .....

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberi tanda silang pada huruf a, b, c, d, atau e yang sesuai dengan keadaan sebenarnya!**

1. Apakah petunjuk penggunaan media *Card Match Circle* jelas?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Cukup jelas
- d. Kurang Jelas
- e. Tidak Jelas

2. Apakah media *Card Match Circle* menarik?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Cukup menarik
- d. Kurang menarik
- e. Tidak menarik

3. Apakah warna pada karpet *circle* dan spin menarik?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Cukup menarik
- d. Kurang menarik
- e. Tidak menarik

4. Apakah warna pada kartu dan papan jawaban menarik?

- a. Sangat menarik
- b. Menarik
- c. Cukup menarik
- d. Kurang menarik
- e. Tidak menarik

5. Apakah gambar pada media *card match circle* jelas?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Cukup jelas
- d. Kurang jelas
- e. Tidak jelas

6. Apakah tulisan/huruf dalam kartu pertanyaan dan jawaban jelas?

- a. Sangat jelas
- b. Jelas
- c. Cukup jelas
- d. Kurang jelas
- e. Tidak jelas

7. Apakah media *Card Match Circle* mudah digunakan?

- a. Sangat mudah
- b. Mudah
- c. Cukup mudah
- d. Kurang mudah
- e. Tidak mudah

8. Apakah media *Card Match Circle* aman saat digunakan?

- a. Sangat aman
- b. Aman
- c. Cukup aman
- d. Kurang aman
- e. Tidak aman

9. Apakah pembelajaran IPS menjadi menyenangkan dengan media ini?

- a. Sangat menyenangkan
- b. Menyenangkan
- c. Cukup menyenangkan
- d. Kurang menyenangkan
- e. Tidak menyenangkan

10. Apakah menurutmu *Card Match Circle* tepat untuk digunakan untuk belajar jenis-jenis pekerjaan?

- a. Sangat tepat
- b. Tepat
- c. Cukup tepat
- d. Kurang tepat
- e. Tidak tepat



## Lampiran 7. Hasil Uji Coba Lapangan

### Uji Coba Lapangan Awal

| No        | Nama | Indikator |     |     |     |    |     |    |    |    |    | Jumlah skor | Rata-rata skor |
|-----------|------|-----------|-----|-----|-----|----|-----|----|----|----|----|-------------|----------------|
|           |      | 1         | 2   | 3   | 4   | 5  | 6   | 7  | 8  | 9  | 10 |             |                |
| 1         | GBP  | 5         | 5   | 5   | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 2         | NZ   | 5         | 4   | 3   | 3   | 5  | 4   | 5  | 5  | 5  | 5  | 44          | 4,4            |
| 3         | RAM  | 5         | 5   | 5   | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| Jumlah    |      | 15        | 14  | 13  | 13  | 15 | 14  | 15 | 15 | 15 | 15 | 144         | 14,4           |
| Rata-rata |      | 5         | 4,7 | 4,3 | 4,3 | 5  | 4,7 | 5  | 5  | 5  | 5  | 48          | 4,8            |

### Hasil Uji Coba Lapangan Utama

| No        | Nama | Indikator |     |    |     |    |    |     |    |    |    | Jumlah skor | Rata-rata skor |
|-----------|------|-----------|-----|----|-----|----|----|-----|----|----|----|-------------|----------------|
|           |      | 1         | 2   | 3  | 4   | 5  | 6  | 7   | 8  | 9  | 10 |             |                |
| 1         | ANTP | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 2         | ANN  | 5         | 4   | 5  | 4   | 5  | 5  | 4   | 5  | 5  | 5  | 47          | 4,7            |
| 3         | DAPA | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 4         | DS   | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 5         | FAS  | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 6         | GFM  | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 7         | IFE  | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| 8         | KKM  | 5         | 4   | 5  | 4   | 5  | 5  | 4   | 5  | 5  | 5  | 47          | 4,7            |
| 9         | MR   | 5         | 4   | 5  | 4   | 5  | 5  | 4   | 5  | 5  | 5  | 47          | 4,7            |
| 10        | SZI  | 5         | 5   | 5  | 5   | 5  | 5  | 5   | 5  | 5  | 5  | 50          | 5              |
| Jumlah    |      | 50        | 47  | 50 | 47  | 50 | 50 | 47  | 50 | 50 | 50 | 491         | 49,1           |
| Rata-rata |      | 5         | 4,7 | 5  | 4,7 | 5  | 5  | 4,7 | 5  | 5  | 5  | 49,1        | 4,91           |

Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

| No        | Nama | Indikator |      |      |      |     |     |     |      |      |     | Jumlah skor | Rata-rata skor |
|-----------|------|-----------|------|------|------|-----|-----|-----|------|------|-----|-------------|----------------|
|           |      | 1         | 2    | 3    | 4    | 5   | 6   | 7   | 8    | 9    | 10  |             |                |
| 1         | ARH  | 5         | 5    | 4    | 4    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 48          | 4,8            |
| 2         | DW   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 3         | FCT  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 4         | HRS  | 5         | 5    | 4    | 3    | 4   | 5   | 4   | 3    | 4    | 5   | 42          | 4,2            |
| 5         | HAY  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 6         | KLP  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 7         | KNF  | 4         | 5    | 5    | 4    | 5   | 5   | 5   | 5    | 4    | 5   | 47          | 4,7            |
| 8         | KAA  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 9         | KNM  | 5         | 4    | 5    | 4    | 4   | 5   | 5   | 4    | 5    | 4   | 45          | 4,5            |
| 10        | MRL  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 11        | NF   | 5         | 5    | 4    | 3    | 3   | 4   | 5   | 5    | 4    | 5   | 43          | 4,3            |
| 12        | NMN  | 5         | 4    | 5    | 4    | 4   | 5   | 5   | 4    | 5    | 4   | 45          | 4,5            |
| 13        | PNK  | 5         | 5    | 5    | 4    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 49          | 4,9            |
| 14        | ZIK  | 5         | 5    | 4    | 4    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 4   | 47          | 4,7            |
| 15        | ADP  | 5         | 5    | 5    | 4    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 49          | 4,9            |
| 16        | AZP  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 17        | ADK  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 18        | BR   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 19        | BC   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 20        | BB   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 21        | DFA  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 22        | FR   | 5         | 5    | 4    | 3    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 47          | 4,7            |
| 23        | FDS  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 24        | GA   | 5         | 5    | 4    | 5    | 4   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 48          | 4,8            |
| 25        | MUA  | 5         | 5    | 5    | 4    | 5   | 5   | 5   | 5    | 4    | 5   | 48          | 4,8            |
| 26        | RFO  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 27        | RW   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 3   | 5    | 5    | 5   | 48          | 4,8            |
| 28        | SBN  | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 5   | 5   | 5    | 5    | 5   | 50          | 5              |
| 29        | SAA  | 5         | 5    | 4    | 3    | 5   | 4   | 5   | 5    | 5    | 3   | 44          | 4,4            |
| 30        | MR   | 5         | 5    | 5    | 5    | 5   | 4   | 5   | 5    | 4    | 4   | 47          | 4,7            |
| Jumlah    |      | 149       | 148  | 143  | 134  | 144 | 147 | 147 | 146  | 145  | 144 | 1447        | 144,7          |
| Rata-rata |      | 4,97      | 4,93 | 4,77 | 4,47 | 4,8 | 4,9 | 4,9 | 4,87 | 4,83 | 4,8 | 43,77       | 4,377          |

## Lampiran 8. Gambar Uji Coba Media *Card Match Circl*

### a. Observasi Kelas



keadaan siswa saat mengikuti pembelajaran IPS “jenis-jenis pekerjaan” dengan metode *teacher centered*

b. Uji Coba Lapangan Awal ( 3 siswa kelas III B )



Siswa memilih kartu jawaban



Siswa mempraktikkan kartu tantangan



Siswa selesai bermain *Card Match Circle*



c. Uji Coba Lapangan Utama ( 10 siswa kelas III B )



Siswa menjawab pertanyaan



Siswa membaca pertanyaan dari  
karpet *circle*



Uji Coba Lapangan Utama

d. Uji Coba Lapangan Operasional ( 30 Siswa Kelas III A )



Siswa menyimak aturan main yang disampaikan Guru



Siswa memutar spin



Siswa sedang membaca pertanyaan



Siswa sedang memilih kartu jawaban





Lampiran 9. Gambar Media *Card Match Circle*



Spin pada *Card Match Circle*



Karpet Circle pada *Card Match Circle*



Kartu Pertanyaan pada Card Match Circle



Kartu Jawaban pada Card Match Circle





Papan Kartu Jawaban pada *Card Match Circle*



Kartu Tantangan pada *Card Match Circle*



Buku Panduan pada *Card Match Circle*



Box Kartu pada *Card Match Circle*

## Lampiran 10. Surat izin Penelitian



### MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN BANTUL

Jl. Jenderal Ahmad Yani 31, Telpn (0274) 367377, Fax.: 0274-2810052, Bantul Kode Pos 55711

Nomor : 08 / III.4/B/2018

Lamp :

Hal : IJIN PENELITIAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

22 R. Stani 1439 H

10 Januari 2018 M

Kepada

Yth : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Di Yogyakarta.

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kabupaten Bantul, dengan ini memberikan ijin kepada Saudara:

Nama : Ery Ayu Nur Manisa

NIM : 14108241034

Program Study: PGSD-S1

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Untuk mengadakan Penelitian (Riset) di SD Muhammadiyah Karangbendo dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul :

**"Pengembangan Media Pembelajaran IPS CARD MATCH CIRCLE untuk Kelas III SD Muhammadiyah Karangbendo Banguntapan Bantul"**

Ijin ini berlaku mulai diterbitkannya surat ini, tgl 10 Januari 2018 sampai dengan 30 Maret 2018.

Setelah selesainya Penelitian ini harap menyampaikan laporan tertulis kepada kami, yang berupa 1 (satu) jilid.

Kemudian kepada yang berkepentingan harap menjadi periksa.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ketua

Drs. H. Dwi Suranto, M.Pd  
NBM: 551523

Sekretaris

Drs. H. Kun Purwanto  
NBM: 549325

Tembusan :

1. Sdr. Ery Ayu Nur Manisa
2. Pimpinan Daerah Muhammadiyah Bantul
3. SD Muhammadiyah Karangbendo
4. Pertinggal

## **Lampiran 11. Pedoman Wawancara**

### **Pedoman Wawancara Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* untuk Kelas III SD Muhammadiyah Karangbendo Banguntapan Bantul**

#### **A. Pedoman Wawancara untuk Siswa dan Guru Kelas III**

1. Apakah siswa memiliki kesulitan dalam mengikuti pembelajaran IPS? Jika ada apa saja?
2. Apa penyebab siswa mengalami kesulitan yang sudah dirasakannya dalam mengikuti pembelajaran IPS?
3. Metode apa yang biasanya guru terapkan dalam pembelajaran IPS?
4. Apakah ketersediaan media di sekolah ini dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran IPS?
5. Apakah perlu adanya media baru yang dapat menunjang keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS?

## Lampiran 12. Surat Bukti Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL DINAS PENDIDIKAN DASAR  
SD MUHAMMADIYAH KARANGBENDO  
STATUS TERAKREDITASI 'A'**

Alamat : Jalan Bulu 2 Karangbendo Banguntapan Bantul Yogyakarta 55198 Telp.0274-3155947

email-[www.sdmuhammadiyahkarangbendo@yahoo.com](mailto:www.sdmuhammadiyahkarangbendo@yahoo.com),  
[www.sdmuhammadiyahkarangbendo.wordpress.com](http://www.sdmuhammadiyahkarangbendo.wordpress.com)

### **SURAT KETERANGAN**

**No : 422/128/BNG.D.25**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sunardi, S.Pd. SD  
NIP : 19600613 198012 1 002  
Pangkat, Gol Ruang : Pembina/IV A  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SD Muhammadiyah Karangbendo

Menerangkan bahwa :

Nama : ERY AYU NUR MANISA  
NIM : 14108241034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan ( FIP )  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SD Muhammadiyah Karangbendo

Benar benar telah melakukan penelitian pada tanggal 22 Januari 2018 dan 29 Januari 2018 di SD Muhammadiyah Karangbendo UPT PPD Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul tentang " Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Untuk Kelas III SD Muhammadiyah Karangbendo Banguntapan Bantul "

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Karangbendo, 8 Januari 2018

Kepala Sekolah

Sunardi, S.Pd. SD

NIP.19600613 198012 1 002



**Lampiran 13. RPP Uji Coba**

**RPP UJI COBA LAPANGAN  
SD MUHAMMADIYAH KARANGBENDO**



Oleh  
Ery Ayu Nur Manisa  
NIM. 14108241034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JANUARI 2018**

## **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

### **(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Karangbendo

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/ Semester : 3 (Dua)/ II (Dua)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

#### **A. Standar Kompetensi (SK)**

1. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

#### **B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 2.1 Menenal jenis-jenis pekerjaan.

#### **C. Indikator**

- 2.1.1 Memahami jenis-jenis pekerjaan.
- 2.1.2 Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan.

#### **D. Tujuan**

Setelah siswa menggali informasi, bertanya jawab, melakukan permainan menggunakan media *Card Match Circle* siswa dapat :

1. Memahami jenis-jenis pekerjaan dengan baik dan benar.
2. Menyebutkan jenis-jenis pekerjaan dengan baik dan benar.

#### **E. Karakter yang diharapkan**

1. Jujur
2. Kerjasama
3. Komunikatif
4. Gemar Membaca

#### **F. Materi Pokok Pembelajaran**

Jenis-jenis pekerjaan

### G. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media: *Card Match Circle*.
2. Alat/bahan : Spin, karpet *circle*, kartu jawaban, kartu pertanyaan, kartu tantangan, papan kartu jawaban, dan baut.
3. Sumber belajar :  
Indriani, S. & Suntara, S. (2006). Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

### H. Metode dan Pendekatan Pembelajaran

1. Model : Active Learning
2. Metode : Ceramah, tanya jawab, permainan, diskusi kelompok.

### I. Langkah- Langkah Pembelajaran

| Kegiatan    | Deskripsi Kegiatan  | Alokasi Waktu |
|-------------|---|---------------|
| Pendahuluan | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuka pembelajaran dengan memberi salam dan menanyakan kabar siswa</li><li>2. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa.</li><li>3. Guru melakukan presensi</li><li>4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu “ Naik Delman”.</li><li>5. Guru melakukan apresepasi dengan menanyakan ” Dari lagu yang kita nyanyikan, apakah kalian bisa menemukan jenis pekerjaan apakah itu?”.</li><li>6. Guru menekankan bahwa pembelajaran saat ini akan mengulas tentang jenis-jenis pekerjaan.</li><li>7. Guru menjelaskan tujuan dan kompetensi</li></ol> | 5 menit       |



|                   |  |                 |
|-------------------|--|-----------------|
|                   | <p>dasar pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.</p> <p>8. Siswa diberi motivasi untuk siswa agar belajar sungguh-sungguh dan menghargai setiap jenis-jenis pekerjaan.</p>   |                 |
| <b>Inti</b>       |  |                 |
| <b>Eksplorasi</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa diminta kembali mengingat jenis-jenis pekerjaan.</li> <li>2. Siswa menggali informasi tentang jenis-jenis pekerjaan dengan membaca buku paket halaman 77-82.</li> <li>3. Siswa melakukan tanya jawab mengenai hal-hal yang tidak dipahami tentang jenis-jenis pekerjaan.</li> </ol>  | <b>50 menit</b> |
| <b>Elaborasi</b>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok secara heterogen untuk melakukan aktivitas pembelajaran.</li> <li>2. Setiap kelompok saling bekerjasama untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dari pertanyaan.</li> <li>3. Siswa memulai pembelajaran dengan menggunakan media <i>Card Match Circle</i>.</li> <li>4. Perwakilan kelompok melakukan hompimpah untuk menentukan urutan permainan.</li> <li>5. Kelompok dengan urutan pertama memutar Spin untuk menentukan warna</li> </ol> |                 |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>langkah yang harus dijalankan dalam karpet <i>circle</i>.</p> <p>6. Kelompok pertama mengambil kartu pertanyaan yang ada dalam karpet <i>circle</i> sesuai pemberhentian langkahnya.</p> <p>7. Kelompok pertama diberikan waktu maksimal 2 menit untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan. Jika kelompok tersebut tidak mampu menjawab, maka kartu pertanyaan harus dikembalikan di tempat kartu pada karpet <i>circle</i> dalam keadaan semula.</p> <p>8. Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar, maka dapat mengambil kartu jawaban dan dikumpulkan sebagai perolehan <i>score</i>.</p> <p>9. Kelompok dengan urutan kedua memutar Spin untuk menentukan warna langkah yang harus dijalankan dalam karpet <i>circle</i>.</p> <p>10. Kelompok kedua mengambil kartu pertanyaan yang ada dalam karpet <i>circle</i> sesuai pemberhentian langkahnya.</p> <p>11. Kelompok kedua diberikan waktu maksimal 2 menit untuk memikirkan jawaban dari pertanyaan. Jika kelompok tersebut tidak mampu menjawab, maka kartu pertanyaan harus dikembalikan di tempat kartu pada karpet <i>circle</i> dalam</p> |  |
|--|--|--|

|                   |   |                 |
|-------------------|---|-----------------|
|                   | <p>keadaan semula.</p> <p>12. Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar, maka dapat mengambil kartu jawaban dan dikumpulkan sebagai perolehan <i>score</i>.</p> <p>13. Kegiatan berlanjut hingga semua kelompok mendapatkan 4x kesempatan memutar <i>Spin Card Match Circle</i>.</p> <p>14. Pemenang adalah kelompok yang berhasil mengumpulkan kartu jawaban paling banyak.</p> |                 |
| <b>Konfirmasi</b> | <p>1. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahaminya.</p> <p>2. Siswa membuat kesimpulan dengan bimbingan guru.</p>   |                 |
| <b>Penutup</b>    | <p>1. Guru memberikan soal evaluasi.</p> <p>2. Guru memberikan motivasi dan nasihat agar siswa rajin belajar dan tidak melupakan materi jenis-jenis pekerjaan.</p> <p>3. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin berdoa selesai belajar.</p>  | <b>15 menit</b> |

#### **J. PENILAIAN**

1. Prosedur evaluasi : Proses dan post test
2. Jenis evaluasi : Tes tertulis
3. Bentuk evaluasi : Pilihan Ganda dan isian singkat
4. Kunci jawaban : Terlampir
5. Kriteria Ketuntasan

Siswa dapat dikatakan tuntas apabila mencapai nilai 65, berdasarkan nilai ketuntasan minimum (KKM) SD Muhammadiyah Karangbendo.

Yogyakarta, 22 Januari 2018

Guru Kelas III,

Fredy Wanto

## **Materi Jenis-Jenis Pekerjaan**

### **Jenis-Jenis Pekerjaan**

Pekerjaan adalah sesuatu yang dilakukan manusia untuk tujuan tertentu. Suatu pekerjaan hendaknya dilakukan dengan cara yang baik. Manusia perlu bekerja untuk mempertahankan hidupnya. Perhatikan contoh berikut!

Seorang guru bekerja dengan cara mendidik siswa. Guru bekerja dengan menggunakan kemampuannya mendidik. Setelah selesai mendidik guru akan memperoleh penghasilan berupa uang atau sering disebut gaji. Gaji digunakan untuk memenuhi kebutuhannya.

Contoh di atas menjelaskan bahan alasan orang bekerja adalah untuk memperoleh pendapatan dan memenuhi kebutuhan agar dapat hidup layak. Pendapatan yang diperoleh biasanya berupa uang. Uang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Misalnya kebutuhan makanan, pakaian, sekolah, kesehatan, dan kebutuhan yang lainnya. Orang bekerja untuk ingin mencapai kehidupan yang layak. Untuk mencapai kehidupan yang layak maka harus didukung oleh penghasilan yang cukup. Untuk itu dalam bekerja seseorang harus memiliki semangat kerja yang tinggi.

Pada beberapa orang, pekerjaan dapat menjadi identitas diri. Misalnya seseorang yang menyebutkan dirinya “ saya seorang guru” atau “ saya seorang wartawan”, artinya orang tersebut bangga akan pekerjaan yang dimiliki. Pekerjaan itu telah menjadi identitas diri orang tersebut.

Pekerjaan penting untuk kelangsungan hidup manusia. Banyak pekerjaan yang dapat dilakukan sesuai dengan keterampilan seseorang. Pekerjaan yang dilakukan tiap orang ada yang sama dan ada yang berbeda. Cara dan tempat kerja pun berbeda. Misalnya, guru bekerja di sekolah dengan cara mengajar siswa. Dokter bekerja di rumah sakit untuk memeriksa pasien.

Masyarakat yang tinggal di desa banyak yang bekerja sebagai buruh tani dan berladang. Masyarakat di perkotaan banyak yang bekerja sebagai buruh pabrik dan pegawai di suatu perusahaan.

Jenis pekerjaan ada yang menghasilkan barang dan memberikan jasa. Pekerjaan yang menghasilkan barang dapat dilihat langsung hasilnya. Misalnya, perajin sepatu. Pekerjaan yang menghasilkan jasa lebih bersifat melayani yaitu pekerjaan yang memberikan sesuatu yang diperlukan orang lain. Misalnya, pramugari yang bekerja

melayani keperluan penumpang pesawat terbang. Beberapa jenis pekerjaan yang kita kenal antara sebagai berikut.

| No | Jenis Pekerjaan  | Penjelasan  |
|----|------------------|---|
| 1  | Dokter           | Seseorang yang menyembuhkan orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran.  |
| 2  | Arsitek          | Seorang ahli di bidang ilmu arsitektur dalam merancang bangunan.  |
| 3  | Penyanyi         | Seseorang yang menggunakan suara bernada lagu yang diiringi musik maupun tidak diiringi musik.  |
| 4  | Pilot            | Sebutan orang yang mengemudikan pesawat terbang.  |
| 5  | Militer          | Angkatan bersenjata dari suatu negara.  |
| 6  | Penjahit         | Pekerjaan dalam bentuk jasa membuat pakaian berbahan kain menggunakan jarum dan benang.   |
| 7  | Tukang Kayu      | Orang yang mempunyai keahlian dalam bidang kayu.  |
| 8  | Wirausaha        | Seorang yang berani berusaha secara mandiri dengan mengerahkan segala sumber daya untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai lebih tinggi.                          |
| 9  | Pramuniaga       | Seseorang yang bekerja melayani pembeli di toko atau pasar.   |
| 10 | Nelayan          | Istilah orang yang sehari-harinya menangkap ikan atau biota lainnya yang hidup di laut.   |
| 11 | Buruh            | Orang pekerja kasar untuk orang lain dengan mendapatkan upah.   |
| 12 | Nakhoda          | Seorang pemimpin kapal yang mempunyai wewenang dan tanggung jawab dalam mengambil keputusan jalannya kapal laut supaya keselamatan penumpang terjaga dengan baik. |
| 13 | Masinis          | Orang yang bertanggung jawab untuk menjalankan kereta api.  |
| 14 | Buruh Perkebunan | Orang yang bekerja di daerah dataran tinggi seperti perkebunan teh, kopi dan cengkeh.   |

## SOAL EVALUASI

**Nama :** .....

**Kelas :** .....

**Absen:** .....

### **A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!**

1. Salah satu alasan orang untuk bekerja adalah ....
  - a. untuk mencari keuntungan
  - b. untuk memenuhi kebutuhan
  - c. untuk pamer
  - d. untuk mendapatkan imbalan pujian
2. Tujuan orang bekerja adalah mendapatkan ....
  - a. uang
  - b. barang
  - c. pujian
  - d. ejekan
3. Orang yang bekerja untuk mengemudi kereta api disebut ....
  - a. pilot
  - b. montir
  - c. masinis
  - d. nakhoda
4. Pakaian merupakan barang yang dihasilkan oleh ....
  - a. penjahit
  - b. pedagang baju
  - c. guru
  - d. pedagang kaki lima
5. Negara Indonesia adalah negara yang dikelilingi oleh laut, maka pekerjaan warga yang berada di sekitar laut adalah .....
  - a. pedagang
  - b. guru
  - c. karyawan
  - d. nelayan
6. Penduduk di daerah pegunungan biasa bekerja sebagai ....
  - a. petani
  - b. tukang kebun
  - c. buruh bangunan
  - d. pengrajin

7. Orang yang melayani pembeli di pasar atau toko disebut ....
  - a. kasir
  - b. pengrajin
  - c. pembeli
  - d. pramuniaga
8. Seseorang yang bekerja dengan membuka usaha sendiri disebut ....
  - a. wirausaha
  - b. wiraswasta
  - c. buruh
  - d. manager
9. Petani adalah orang yang bekerja di ....
  - a. sawah
  - b. laut
  - c. sungai
  - d. danau
10. Lingkungan pekerjaan pedagang adalah di ....
  - a. swalayan
  - b. restoran
  - c. pasar
  - d. supermarket

**B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!**

1. Aparat negara yang bertugas mempertahankan keutuhan NKRI adalah ....
2. Pengemudi kapal laut disebut ....
3. Pesawat terbang dikemudikan oleh ....
4. Orang yang bekerja dengan menggunakan suaranya dalam bernyanyi disebut .....
5. Orang yang pekerjaannya membuat gambar bangunan disebut ....
6. Pekerjaan mengobati orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran secara medis disebut ....
7. Di manakah seorang dokter bertugas menyembuhkan pasien yang sakit?
8. Jenis pekerjaan yang sesuai dengan negara agraris adalah ....
9. Siapa yang menghasilkan barang berbentuk meja, kursi, dan pintu?
10. Di daerah industri orang banyak memperoleh pekerjaan sebagai ....



## Kunci Jawaban

### A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Salah satu alasan orang untuk bekerja adalah ....
  - a. untuk mencari keuntungan
  - b. untuk memenuhi kebutuhan
  - c. untuk pamer
  - d. untuk mendapatkan imbalan pujian
2. Tujuan orang bekerja adalah mendapatkan ....
  - a. uang
  - b. barang
  - c. pujian
  - d. ejekan
3. Orang yang bekerja untuk mengemudi kereta api disebut ....
  - a. pilot
  - b. montir
  - c. masinis
  - d. nakhoda
4. Pakaian merupakan barang yang dihasilkan oleh ....
  - a. penjahit
  - b. pedagang baju
  - c. guru
  - d. pedagang kaki lima
5. Negara Indonesia adalah negara yang dikelilingi oleh laut, maka pekerjaan warga yang berada di sekitar laut adalah .....
  - a. pedagang
  - b. guru
  - c. karyawan
  - d. nelayan
6. Penduduk di daerah pegunungan biasa bekerja sebagai ....
  - a. petani
  - b. tukang kebun
  - c. buruh bangunan
  - d. pengrajin
7. Orang yang melayani pembeli di pasar atau toko disebut ....
  - a. kasir
  - b. pengrajin
  - c. pembeli

- d. pramuniaga
- 8. Seseorang yang bekerja dengan membuka usaha sendiri disebut ....
  - a. wirausaha
  - b. wiraswasta
  - c. buruh
  - d. manager
- 9. Petani adalah orang yang bekerja di ....
  - a. sawah
  - b. laut
  - c. sungai
  - d. danau
- 10. Lingkungan pekerjaan pedagang adalah di ....
  - a. swalayan
  - b. restoran
  - c. pasar
  - d. supermarket

**C. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!**

1. Aparat negara yang bertugas mempertahankan keutuhan NKRI adalah ....(tentara)
2. Pengemudi kapal laut disebut ....(nakhoda)
3. Pesawat terbang dikemudikan oleh ....(pilot)
4. Orang yang bekerja dengan menggunakan suaranya dalam bernyanyi disebut .....(penyanyi)
5. Orang yang pekerjaannya membuat gambar bangunan disebut ....(arsitek)
6. Pekerjaan mengobati orang sakit berdasarkan ilmu kedokteran secara medis disebut ....(dokter)
7. Di manakah seorang dokter bertugas menyembuhkan pasien yang sakit?(rumah sakit)
8. Jenis pekerjaan yang sesuai dengan negara agraris adalah ....(petani)
9. Siapa yang menghasilkan barang berbentuk meja, kursi, dan pintu?(pengrajin kayu)
10. Di daerah industri orang banyak memperoleh pekerjaan sebagai ....(buruh)

### A. Penilaian

#### 1. Penilaian pengetahuan

Jumlah soal : 20

Skor tiap soal : 10

Total skor : 200

SKOR MAKSIMAL

$$\text{Skor nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### B. Penilaian sikap( dinilai saat pembelajaran berlangsung)

| No  | Nama | Jujur |   |   |   | Kerjasama |   |   |   | Komunikatif |   |   |   | Gemar Membaca |   |   |   |
|-----|------|-------|---|---|---|-----------|---|---|---|-------------|---|---|---|---------------|---|---|---|
|     |      | 1     | 2 | 3 | 4 | 1         | 2 | 3 | 4 | 1           | 2 | 3 | 4 | 1             | 2 | 3 | 4 |
| 1   |      |       |   |   |   |           |   |   |   |             |   |   |   |               |   |   |   |
| 2   |      |       |   |   |   |           |   |   |   |             |   |   |   |               |   |   |   |
| 3   |      |       |   |   |   |           |   |   |   |             |   |   |   |               |   |   |   |
| dst |      |       |   |   |   |           |   |   |   |             |   |   |   |               |   |   |   |

#### Keterangan:

1 ➔ BT: Belum Terlihat

2 ➔ MT: Mulai Terlihat

3 ➔ MB: Mulai Berkembang

4 ➔ SM: Sudah Membudaya

Berilah tanda centang (√) pada setiap kriteria sesuai dengan nilai karakter yang muncul dari siswa.

Skor maksimal: 16

$$\text{Skor nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

# Lampiran 14. Data Keterbatasan Media di SDN 1 Pomah

## Data Ketersediaan Media Pembelajaran

### SDN 1 Pomah Kabupaten Klaten

| No | Ketersediaan Media Pembelajaran |            |                 |               |               |               |
|----|---------------------------------|------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|
|    | Kelas I                         | Kelas II   | Kelas III       | Kelas IV      | Kelas V       | Kelas VI      |
| 1  | Kartu huruf                     | Busur      | Globe           | Kartu kalimat | Harmonika     | Komer Gas     |
| 2  | Gambar Pros                     | Penggaris  | Kubus Suman     | Stopwatch     | Alat KIT      | Busur         |
| 3  | Timbangan                       | Jangka     | Peta            | Mistar        | Tabung reaksi | Pipa plastik  |
| 4  | Buku paket                      | Mistar     | Projektor       | KIT IPA       | Magnet        | Buku paket    |
| 5  | Atlas                           | Buku paket | Buku paket      | Buku paket    | Thermometer   | Catur         |
| 6  | Poster                          | Atlas      | Permainan       | Atlas         | Buku paket    | Atlas         |
| 7  |                                 | CD/DVD     | Buku Arsitektur | Komer Gas     | Peta Wilayah  | Keracul pegas |
| 8  |                                 |            | Catur           |               | Atlas         | Poster        |
| 9  |                                 |            | Atlas           |               | Matras        |               |
| 10 |                                 |            | Gambar Peta     |               | Peraga        |               |
| 11 |                                 |            | Poster          |               |               |               |
| 12 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 13 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 14 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 15 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 16 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 17 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 18 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 19 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 20 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 21 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 22 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 23 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 24 |                                 |            |                 |               |               |               |
| 25 |                                 |            |                 |               |               |               |


 17 Januari 2018  
 Kepala SDN 1 Pomah  
 Sunawan, S.Pd.SD.  
 NIP. 19690422 199602 1 001

[illegible]


# Lampiran 16. Data Keterbatasan Media di SD Muhammadiyah Karangbendo

## Data Ketersediaan Media Pembelajaran

### SD Muhammadiyah Karangbendo

| No  | Ketersediaan Media |            |            |            |            |            |
|-----|--------------------|------------|------------|------------|------------|------------|
|     | Kelas I            | Kelas II   | Kelas III  | Kelas IV   | Kelas V    | Kelas VI   |
| 1.  | Buku paket         | B. Paket   | B. Paket   | B. Paket   | B. Paket   | B. Paket   |
| 2.  | Buku PM            | B. PM      | B. PM      | B. PM      | PM         | PM         |
| 3.  | LCD                | LCD        | LCD        | LCD        | LCD        | LCD        |
| 4.  | Aditari LCD        | A. VCD     | A. DVD     | VCD        | DVD        | DVD        |
| 5.  | Reward             | Reward     | Reward     | Reward     | Reward     | Reward     |
| 6.  | penunjang          | Penunjang  | Penunjang  | Penunjang  | Reward     | Penunjang  |
| 7.  | Kartu hias         | Kartu hias | Kartu hias | Kartu hias | Kartu hias | Kartu hias |
| 8.  | Gambar             | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   |
| 9.  | Muhammadiyah       | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   |
| 10. | Nasional           | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   |
| 11. | Pancasila          | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   |
| 12. | Presiden           | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   | G. Paksi   |
| 13. | Pojok              | Pojok      | Pojok      | Pojok      | Pojok      | Pojok      |
| 14. | Barca              | Barca      | Barca      | Barca      | Barca      | Barca      |
| 15. | Sempoa             |            | Sempoa     | Sempoa     | Sempoa     | Sempoa     |
| 16. |                    |            |            |            |            |            |

Sleman, 15 Januari 2018  
Kepala SD Muh. Karangbendo

 Sunardi, S.Pd.SD  
NIP. 19600613 198012 1 002